

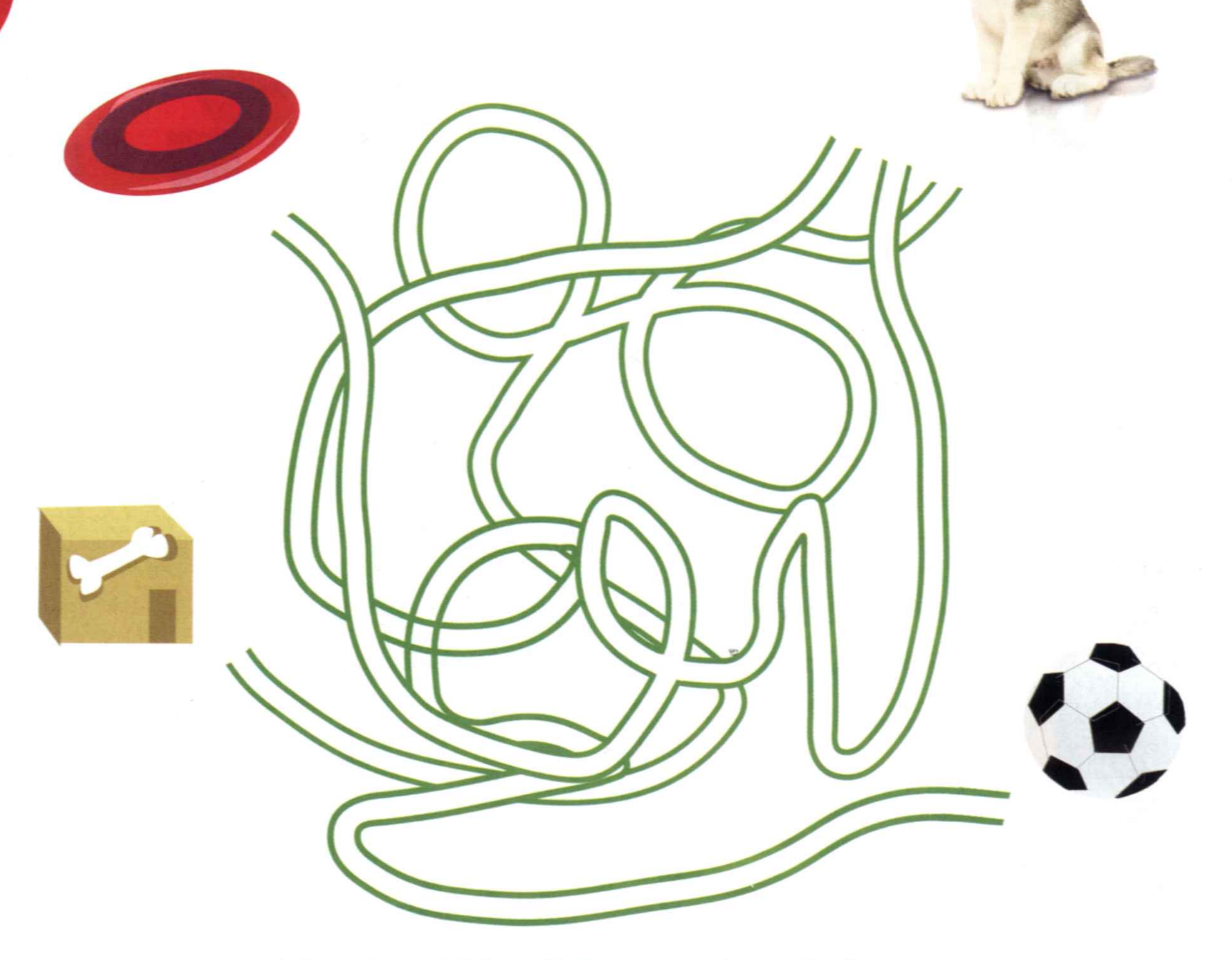
Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE
NGAMER
TODO LO MEJOR DE NINTENDO
VUELVEN LOS SIMS
Welcome to
Animal Crossing
TRUCOS
TODAS LAS CLAVES PARA TUS JUEGOS
EL MEJOR JUEGO DEL E3
42 JUEGOS NUEVOS
WWE SMACKDOWN VS RAW 2009 WII MUSIC WII SPORTS SHAUN WHITE SNOWBOARDING TENCHU 4 VIVA PIÑATA FINAL FANTASY IV MARIO SLUGGERS ARKANOID WALL-E CIVILIZATION REVOLUTION
NÚMERO 11
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
GLOBUS
WWW.NGAMER.ES ¡NOVEDADES EN NUESTRA WEB!


EL JUEGO DE PERROS Nº1 DEL MUNDO
nintendogs™
Coge un lápiz y busca el camino que lleva al disco volador. ¡Con Nintendogs podrás entrenar a tu mascota de una manera similar! ¿Empezamos?

ENTRÉNALOS, CUÍDALOS y COLECCIÓNALOS

Gracias a la pantalla táctil de tu Nintendo DS podrás sacar de paseo a tu perrito, acariciarlo, entrenarlo para competiciones, jugar...¡y hasta bañarlo!

¡ATRAPA EL DISCO VOLADOR!



Entrena a tu mascota lanzando objetos, haz que obedezca tus órdenes de voz y prepárate para participar en divertidas competiciones.



Si de verdad te gustan los perros, te gustará...

nintendogs™
Los auténticos



NGAMER

NÚMERO 11

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Ramón Méndez, Lucía Gallego, Pablo G. Taboada, Carlos González, David Caballero, Toni García y Miriam Llano.

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 1/09 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es

Editorial



¡NO TE LA PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE AHORA Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97

Parece algo cíclico. Nuestras ilusiones se ven renovadas gracias ahora a un nuevo accesorio que promete andar el camino que quedaba hacia nuestros sueños. WiiMotion Plus puede ser la respuesta que esperábamos para hacer realidad ese gran juego de espadas que te gustaría ver, o ese shooter que está a la vuelta de la esquina, entre otros proyectos. Ahora la pelota está en el tejado de las third-parties, que han demostrado su apuesta por el jugador habitual en una gran variedad de géneros. Nintendo les ha proporcionado las herramientas y un sencillo ejemplo. Y eso, queridos lectores, vale más que un *Pikmin*, un *Kid Icarus* y un *Punch-Out!* juntos.

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR
apascual@globuscom.es

EN PORTADA

EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA



NOVEDADES EN LA WEB

Entra y descubre toda la actualidad del Universo Nintendo con las últimas noticias del sector.

Te adelantamos qué previews llenarán nuestras páginas, con los mejores juegos que están por salir.

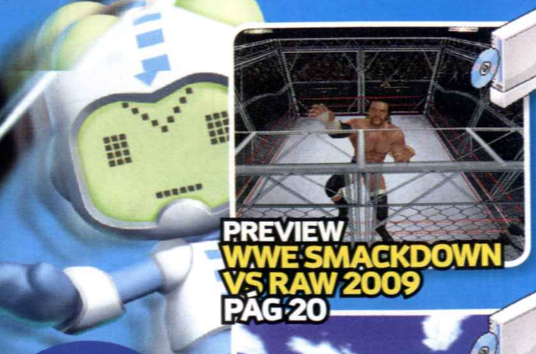
Y podrás consultar todos los detalles y las notas de los juegos analizados en nuestras reviews.

Además, participa en nuestro foro, torneos online, encuestas, diseña tu portada y los mejores concursos y sorteos donde podrás ganar fantásticos juegos y periféricos para Wii y Ds.

www.ngamer.es

"Mechas y explosiones... ¿Qué más se puede pedir?
BANGAI-O SPIRITS p58





PREVIEW
WWE SMACKDOWN VS RAW 2009
PÁG 20

EN ESTE NÚMERO

PREVIEW
WII SPORTS RESORT
PÁG 25

REVIEW
MARIO SUPER SLUGGERS
PÁG 62

PÁG 46
MYSIMS KNGDOM
"Empezarás siendo un humilde criador de cerdos"

Número 11
Sumario


¡EL ÚNICO
ENTRENADOR DE INGLÉS
PARA NDS ESPECIALMENTE
DISEÑADO PARA NIÑOS
RECOMENDADO POR
HOME ENGLISH!
Adi
DO YOU SPEAK ENGLISH?
with home english
PRACTICAR INGLÉS ES DIVERTIDO
A PARTIR DE 8 AÑOS
teacher
table pencil
ringing
3+
www.pegi.info
LICENSED BY Nintendo
MINDSCAPE
NINTENDO DS
Adi
DO YOU SPEAK ENGLISH?
¿SUEÑAS CON ENTENDER TUS CANCIONES FAVORITAS EN LENGUA INGLESA? ¿QUIERES IMPRESIONAR A TUS AMIGOS? AQUÍ TIENES TU ENTRENADOR PERSONAL QUE TE ENSEÑARÁ EL VOCABULARIO INGLÉS QUE NECESITAS DE UNA MANERA DIVERTIDA, CON CUESTIONARIOS Y MINIJUEGOS.
UN VIAJE EDUCATIVO POR LONDRES CON CUESTIONARIOS, PROGRESIONES Y DESAFÍOS.
MÁS DE 10 DIFERENTES JUEGOS.
MÁS DE 2000 ACTIVIDADES EN 3 NIVELES.
UN DICCIONARIO CON MÁS DE 500 PALABRAS PARA ESCUCHAR, VISUALIZAR Y APRENDER.
STATISTICS
CONTINUE
Éste es tu recorrido por el juego. Toca un tema para verlo con más detalles.
STATISTICS
ANIMALS
BODY
COLOURS
SPORTS
Which sport is it?
Escucha cada sonido y después, lleve la imagen que corresponda hasta el signo de interrogación.
SCHEDULE
What time is it?
Mueve las agujas del reloj hasta que señalen la hora indicada abajo.
Eight o'clock
FEELINGS
How do you feel?
Une cada imagen con la palabra que le corresponde.
Upset
Happy
Hungry
home english
HABLARÁS IDIOMAS
Interactive
DISPONIBLE EN TU PUNTO DE COMPRA DE VIDEOJUEGOS HABITUAL
DISTRIBUIDO POR PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE. © 2008 MINDSCAPE. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
MINDSCAPE E ADI SON MARCAS REGISTRADAS DE MINDSCAPE.
WWW.PLANETADEAGOSTINI.NET
WWW.HOME.ES

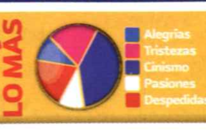


VAYA TELA

ESTE MES 200 FÓSILES
4 FANTASÍAS FINALES
1 ESPERANZA
NINGUNA SALIDA

FRASE DEL MES
"Clavar señales a la gente es de lo más normal" ***Shigenori Nishikawa director de MadWorld.***

LO MÁS



5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES CON NGAMER **01** Necesitaremos un barco más grande **02** *Rhythm Heaven* es tu juego favorito **03** Sega era un crack de los anuncios **04** Gana dinero con Nintendo **05** Aluvión de Sims en tu s consolas

LA CRÓNICA E3

Transición finalizada

El E3 reafirma su nuevo modelo. Periodistas y fans intentan seguirlo

Ya no queda lugar a dudas: el E3 no volverá a representar para la industria internacional lo que antaño, o al menos parece así a día de hoy. En su segunda edición con nuevo formato[1] ha continuado su mayor dedicación al medio americano, ha hecho escasear los anuncios potentes y ha seguido reduciendo su repercusión a todos los niveles.



Altibajos y nervios

Nintendo y el resto de compañías han ofrecido su interpretación de este nuevo modelo de formas bien distintas. El día antes del arranque del show, la filial americana de la casa de Mario captaba todo el protagonismo momentáneamente con el anuncio de Wii MotionPlus, un pequeño periférico que se sitúa en la base del wiimando para conseguir el reconocimiento uno a uno del movimiento de la mano del jugador. Usuarios y medios de comunicación presagiaban un E3 bien "movidito".

Sin embargo, el evento en el Teatro Kodak no estuvo a la altura del anterior celebrado en el mismo glamouroso escenario de Hollywood en 2006. Tres proyectos tuvieron su tiempo extendido en la conferencia y sólo el nuevo GTA para DS significó sorpresa de entre los anuncios secundarios.

Los tres juegos, en orden, fueron el ya esperado *Animal Crossing*, cuya mayor novedad fue la compatibilidad con WiiSpeak, el periférico que significa el primer paso en firme para el chat de voz en Wii. Le siguió *Wii Sports Resort*, claro elegido para demostrar una vez más las posibilidades de control en Wii, ahora con Wii MotionPlus, y que tuvo su momento álgido cuando se vio la respuesta *in-game* de cada gesto, por ejemplo, en el juego del perrito. *Wii Music* cerraba la faena con un Miyamoto feliz por su nuevo "juguete", como él lo llama, pero que distaba del pletórico que dirigió la orquesta de 2006.

No hubo más novedad, ni siquiera se dio protagonismo a los otros dos títulos de Nintendo que se jugarían después a puerta cerrada *(Wario y Sluggers)*, ni mucho caso al futuro de DS. Las primeras reacciones fueron negativas.

Animal Crossing fue de la mano de su director. ¿Todos esos animales de la mano?



El nuevo aparatito hizo (y ahora vuelve a hacer) soñar con sus posibilidades

Wario pintaba excelente, pese a que Nintendo lo dejara tras el telón



[1] En 2007 ya se redujeron los invitados de varias decenas de miles a 4.000, de ámbitos más exclusivos y con más facilidad para los de EEUU. Ese año se creó un sistema de prueba de producto en hoteles que acabó resultando caótico, y la vuelta a LA este año parecía retomar algo el E3 original... pero no mucho. [2] Un analista también tomó la reacción de los fans como una falta de *Mario* y *Zelda*. A lo mejor es que no hay más franquicias, o la posibilidad de crear nuevas.

De Blob y *Rythmn Heaven*. Está claro que las locuras nos encantan y tienen mucho futuro. Que se lo digan a *MadWorld*...

Los días siguientes recuperaban el buen tono con el "anuncio" de *Pikmin* –una respuesta clara pero inesperada de Miyamoto-, las buenas impresiones respecto al control con el Wii MotionPlus y la actuación estelar de otros juegos como *Madworld, Rythmn Heaven* o *De Blob*, todo aderezado con nuevos materiales de próximos títulos que recordaban a los más pesimistas que lo que está por venir sí que va a sorprender.

Calma y esperanza

La posición corporativa de Nintendo se fue sincerando con los días. Tras un Reginald Fils-Aime que no veía cómo un jugador tradicional podía sentirse defraudado, Satoru Iwata y Shigeru Miyamoto se encargaron de explicar esta forma de actuar. El segundo confesó que Nintendo ya no entiende el E3, con su nueva forma, como un evento para presentar juegos de toda la vida, sino para centrarse en las nuevas audiencias, y que no debe malinterpretarse esta posición, pues vienen muchos juegos de Nintendo clásicos. El presidente de Nintendo, más contundente, continuó en la línea de Miyamoto, "esa percepción es errónea y queremos deshacernos de ella", pues los "grandes títulos necesitan un período de desarrollo muy largo... no pensamos realmente que la conferencia fuera el momento para mostrarlos". Iwata también comentó la llegada próxima de esos "grandes títulos" y, finalmente, pidió disculpas por la conferencia previa al evento, "especialmente para aquellos usuarios que esperaban ver a Nintendo mostrar algo sobre *Mario* o *Zelda*". Quizás no ésos y sí los otros, Mr. Iwata.

LAS 4 CLAVES DEL E3

PERIFERIA

Aparatos que no son simples accesorios

Nintendo ya lo anunció como una de las características más importantes del wiimando: su puerto de expansión. Obviando el nunchaco, el mando clásico y la guitarra (e ignorando los accesorios de plástico), el Wii MotionPlus supone el primer periférico serio para ampliar el control. El WiiSpeak hace lo propio con posiblididades de la consola en sí.



El Wii MotionPlus se venderá junto a *Resort* y también por separado. WiiSpeak, solito y por 30 dólares en EE.UU.

SOCIAL

Una Nintendo inclinada hacia uno de sus lados

Más alto pero no más claro: si esta fórmula se mantuviese, el E3 es el marco para destacar los juegos sociales y habrá que adaptarse a ello. *Wii Music* es el experimento del año, *Wii Sports Resort* es la forma accesible de enseñar el MotionPlus (todos hemos disfrutado de *Wii Sports*) y *Animal Crossing* es el juego tradicional con más componente social.

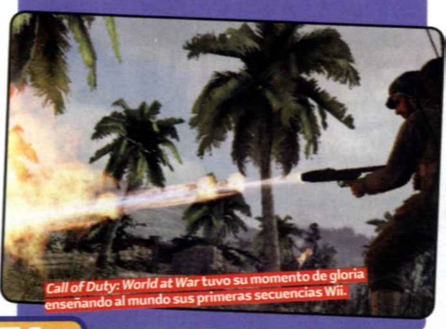


No, no es una ocarina... *Wii Music* es un juguete de improvisación musical.

TERCERAS

Lo tenéis a tiro: third parties, destacad

Si no lo han notado este año, no lo harán nunca. Las terceras se llevaron el trocito de conferencia con sorpresas y montajes promocionales (*GTA, CoD, Star Wars*), y luego tuvieron una buena respuesta en el *showfloor*. Deberían "aprovecharse" de Nintendo y centrarse en mejorar la calidad de los productos que saben hacer mejor. Idóneo de tener al usuario de su lado.



Call of Duty: World at War tuvo su momento de gloria enseñando al mundo sus primeras secuencias Wii.

AMBIENTE

Debería haber reacción tras las críticas

No sólo Nintendo tuvo un E3 que no parecía propio de ella. Las compañías ofrecieron una actuación similar en cantidad y repercusión de anuncios, y es un hecho que ya ha quedado plasmado y criticado. Lo que no se conoce aún es cómo acabará. El mega-show clásico es ya inviable y este nuevo se queda sin "socios". El caso es que cambios y reacciones, debería haber.



Capcom, por ejemplo, no habló ni de un juego destacable. Konami presentó *Judgment*, pero tampoco fue excelente.

TU REVISTA FAVORITA









DE PUNTILLAS POR EL E3

PODER CLÁSICO

Un vistazo exhaustivo revela los títulos protagonistas del E3 para los jugadores tradicionales

Los títulos de corte tradicional presentes en el E3 para consolas Nintendo quedaron eclipsados en la presentación de la compañía por experiencias más sociales como *Wii Music* o *Wii Sports Resort*. No obstante, su presencia jugable o en vídeo durante la feria dejó un catálogo próximo repleto de géneros y propuestas de calidad.

Fuera de Nintendo destacaron títulos como *Call of Duty: World at War*, que impresionó en sus primeras secuencias de juego con su lanzallamas y su modo arcade. El FPS que le hacía la competencia en Wii sería *The Conduit*, el esfuerzo de High Voltage que se dejó ver en un estado mejorado y que sigue programado para 2009.

Nintendo DS recibió su gran anuncio en forma de ración de *GTA* con *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*, pero Rockstar no se llevó a Los Ángeles más que el logotipo del juego. *Order of Ecclesia, N+, Bangai-O, Chrono Trigger, Moon* y el nuevo *Kirby* se encargaron de acompañar a DS en esto de los "hardcore".



El nuevo *GTA: Chinatown Wars* para Nintendo DS. Y ya sabes lo mismo que nosotros.



Madworld está comentado por un locutor, como si fuera un programa de espectáculo en la televisión.

SEGA centró su oferta de este tipo en un Madworld que continúa desarrollando su violencia exagerada y cómica (ahora con comentarista incluido).

De Blob también destacó notablemente gracias a su colorido y su original jugabilidad (ya está muy cerca). Eso, la originalidad, es, de momento, la mayor baza de otra de las grandes novedades en el *showfloor: Castlevania Judgment*, aún en fase temprana.

Otros juegos añadían a esa variedad de propuestas: estuvieron *Deadly Creatures* y sus bichos, *Monster Lab* y sus otros bichos, el nuevo y *Mega Man, Little King's Story* acompañado de sus aldeanos y mundos de cuento, *Rune Factory*, los *Star Wars*...

Aunque la propia Nintendo casi tapara estos géneros (*Wario Land* estuvo algo escondido y de *Fatal Frame* no se supo nada), a los jugadores de toda la vida les queda mucho que pasarse en consolas N en los próximos meses.

LO QUE NO FUE

EL ROMPE RUMORES

"E3" significa "Espera, Entusiasmo y... Evidencia"

La propia Nintendo tuvo que advertirlo justo antes de este E3: "No podemos hacer nada por los que se sienten desilusionados cuando su rumor favorito no se ha cumplido". Pero a los seguidores "nintenderos" siempre nos ha ido la especulación... son muchas franquicias que hacen una enorme historia y un gran elenco de posibles anuncios. Los rumores sobre esas supuestas revelaciones se multiplican antes de eventos como el californiano. Muchos fallaron. Otros, quizás sea cuestión de esperar...

¡Pero bueno!

No nos matéis. Un nuevo *Punch-Out!* es lo que presiagiábamos desde NGamer junto al esperado anuncio de *Animal Crossing*. En el simulador social animalesco estuvimos precisos (vale, era fácil), así que quizás sería buena idea tener en cuenta también el mítico juego de boxeo cómico para el futuro. Si lo decimos, es por algo, ¿no?

Sorprendente es que no apareciera el héroe alado de Pit con su nuevo juego. Es otro de esos que parecía seguro. De hecho, no habría que descartarlo aún: *Kid Icarus* debe estar al caer.

El caso de *Pikmin* es casi cómico. El rumor siempre ha acompañado a Wii, y que estuviera en el E3 era apuesta de sólo unos pocos. El caso es que Miyamoto no parecía tener nada preparado un día, para al siguiente confesar "estamos haciendo *Pikmin*" en una reunión con la prensa. ¿Rumor acertado o improvisación del gurú? Quién sabe, a lo mejor se cayó de los primeros planes de presentación de Nintendo.

Respecto a DS, es a la propia consola a quien afectaba la especulación, pues los más atrevidos aseguraban un inminente cambio de diseño (quizás para reflotar su mercado en Japón). Fallaron, lo que parecía obvio.

COSAS NUEVAS

LAS THIRD SE APUNTAN

The Conduit y *Red Steel 2* usarán los nuevos periféricos

Los chicos de High Voltage siguen empeñados en que su *The Conduit* sea la experiencia FPS más completa en Wii. Además de mostrar la evolución gráfica y jugable del proyecto durante el E3, fueron la primera compañía en apuntarse a usar el WiiSpeak, el micrófono abierto que se sitúa sobre el televisor para mantener conversaciones de voz con otros jugadores. No han entrado en detalles sobre esta compatibilidad, ni sobre si se plantean también dispositivos tradicionales para el chat como los *headsets*. 16 jugadores online siguen en las intenciones del equipo.

Por su parte, Ubisoft ha dado la campanada reconociendo por fin el desarrollo de *Red Steel 2*. El juego de acción usará el Wii MotionPlus para mejorar el reconocimiento de movimientos del mando e intentar alcanzar la precisión deseada, sobre todo en los combates de sable.


Nintendo colabora con High Voltage en las posibilidades online del juego.


Algunas voces se alzan en contra del WiiSpeak en estos juegos, por falta de intimidad.


Probablemente, muchos pensaron en *Red Steel* cuando vieron la demostración de Nintendo en el E3.

SONIC Y ZOMBIS

SIN INVITACIÓN

Los dos anuncios externos al E3

En la feria de videojuegos más importante se espera que anuncios como estos dos hagan acto de presencia durante los eventos de presentación o muestra de las compañías. No obstante, esta pareja dejó su hueco vacío en el E3 para aparecer por otros medios y tener su momento de gloria.

Sonic retornará el próximo año con *El Caballero Negro* al modelo de juego e inspiración literaria de *Los Anillos Secretos,* ambientada esta vez en el mundo del Rey Arturo. El argumento le dotará de una espada para defenderse a tajos con el wiimando mientras recorre a toda velocidad los escenarios, pero ahora movido con el nunchaco.


West es más valiente que todos los redactores de NGamer juntos en un juego.

Por otro lado, una de las versiones más solicitadas por los usuarios de Wii se ha hecho realidad: *Dead Rising: Chop Till You Drop* será la revisión con wiimando de las aventuras matazombis del periodista Fran West ideadas por Keiji Inafune, padre de la serie Megaman o de obras más actuales como Lost Planet, que ya triunfó en Xbox 360. Para mover tanto zombi en pantalla se recurrirá al motor de *Resident Evil 4*, juego en el que también se inspirarán las nuevas acciones de control como apuntar o atacar con las improvisadas armas.

NÚMERO UNO

Wii SUPERA A 360 EN EE.UU.

Era el territorio a conquistar

Como adelantábamos el pasado número, durante las fechas del E3 se conocería si, como se esperaba, Wii habría superado finalmente en unidades vendidas a Xbox 360 en su país de origen.

Según informaba la propia Nintendo mediante SMS durante la feria y posteriormente confirmaban las cifras oficiales de NPD, ya en junio Wii se situó casi en los once millones, tras vender más del triple de unidades que la máquina de Microsoft durante ese mes. Tres días antes de conocer este dato, un representante de Xbox recordaba su liderazgo en hardware estadounidense en la conferencia de prensa de su compañía.

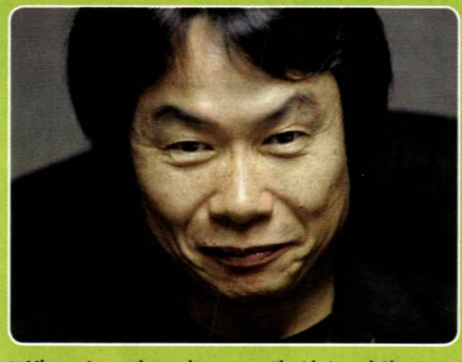
La consola de Nintendo se hace así con el número uno en el mercado más importante tras hacer lo propio en Japón y Europa. Wii ha necesitado de 20 meses a la venta para lograr tal hazaña, un año menos que Xbox 360.


LEGO Indiana Jones fue el nuevo juego superventas de Wii y Nintendo DS alcanzando las más altas posiciones.

REGLAS DE SABIO

LAS FRASES DE MIYA

Definen el futuro de Nintendo

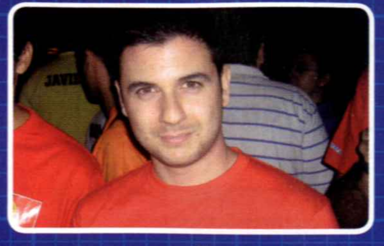

Miyamoto puede quedar a veces "lost in translation", pero siempre hay que estar al tanto de lo que deja caer.

El E3 ya no se usará para presentar juegos tradicionales. Según el legendario director, Nintendo no ha utilizado el evento californiano para ello este año, entre otras cosas por los pocos medios extranjeros que asisten en su nueva forma, o porque tendrán más repercusión en los generalistas. Por ello, no hay que esperar en el futuro que el E3 sea para Zeldas, Icarus o Pikmins. Al fin y al cabo, si Iwata "tose" tres juegos en su casa, los usuarios tradicionales acabamos enterándonos y nosotros lo llevamos en NGamer... atentos al otoño.

El gurú de EAD dejó también claro que el equipo de *Zelda* ya trabaja en el nuevo para Wii, con parte del grupo que estuvo en *Phantom Hourglass*. Respecto a *Mario*, el propio Shigeru Miyamoto (su padre), ya ha iniciado la supervisión del próximo título en desarrollo, que aún no tiene plataforma.


Siempre se está haciendo un nuevo *Zelda*. Link, ¡déjate ver!





¡¡IN-MER-SIÓN!!

No voy a negar que, como todos vosotros, imaginé que el Wiimando podría representar perfectamente un sable láser en pantalla. Pero sí que comenzó a parecer más difícil que algo así llegara a materializarse a medida que Wii se acercaba y los primeros juegos mostraban su control. Siempre quedaba "agarrarse" al bate del *Wii Sports* que, con algo de retardo, sí que sabía poner en juego lo que hacíamos con el brazo. Pero se trataba de un movimiento muy marcado y dependiente de una figura quieta. Con el lanzamiento de la consola, Nintendo y AiLive presentaron un primer paquete de herramientas para



que los desarrolladores aprovecharan el potencial de reconocimiento de movimientos del acelerómetro del mando, basado en muestras de gestos que el programa almacenaba para identificar en el juego. La mayoría de compañías se han limitado al agite facilón y simple, ignorando las posibilidades que teníamos en Wii. Veo el Wii MotionPlus con muy buenos ojos. Es cierto que acabo de repasar lo poco que se ha explotado el mando, y que ni siquiera se prestó atención a las herramientas de AiLive (desarrolladores, ¿las comprasteis alguno?), pero creo que ya va siendo hora de dar el segundo paso. Creo que es un añadido que Nintendo ha ingeniado en parte por la demanda interna (y de los fans y estudios), y en parte para que el hardware no facilite ninguna excusa a los creadores de software. Señores, Wii tiene que ser la consola del movimiento. Espero que contemplen todo lo que le queda al mando actual y aprovechen las indescriptibles posibilidades que ofrece su actualización y su 1:1 completo e independiente. Creo que está "a huevo".

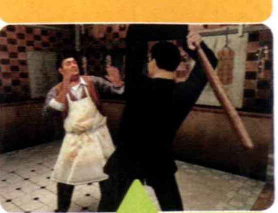
David Caballero

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

PEQUEÑAS RACIONES DE NOTICIAS PARA LECTORES A DIETA



El dinero no puede comprar tu amor, pero sí los derechos de las canciones de los grupos de Pop más famosos. Bueno... siempre y cuando se llamen Activision o MTV, que están tras los derechos de las **canciones de The Beatles.**



La publicación T3 se ha aventurado a **adivinar cómo sería Wii 2.** Para más señas, decir que Magneto la usó para cargarse la humanidad al final de la película *X-Men 2.*



El hijo de Mario Puzo, autor de las novelas de *El Padrino* **ha denunciado a Paramount por no pagarles** derechos de los videojuegos. Mejor pagarles, no queráis aparecer una mañana en un río con unos zapatos de cemento.

¿Lo reconoces? Es el aspecto que tendrá el Príncipe de Persia en el juego de Nintendo DS *Fallen* King. Esta vez funcionará con **toques de stylus e intercambio con otros personajes...** Simpaticote, ¿eh?



Has oído hablar alguna vez del juego gratuito para PC *Escape The Museum?* Nah, nosotros tampoco. Parece ser que **el objetivo es escapar de un museo y ahora saldrá en Wii,** osea que... ¡Genial! ... Supongo.





Tras nuestro último viaje para ver *NinjaTown,* hemos conseguido material sobre *Roogoo* en Wii... **Un juego de puzle bastante peculiar** que consiste en rotar cilindros y colarlos en agujeros.

Turok toma **rumbo a la gran pantalla...** Y no, no hablamos del nuevo y hormonado marine espacial del juego de next-gen, no, hablamos del indio de toda la vida. Para el 2009.



¡Megaman vuelve a una consola de Nintendo en forma de juego para WiiWare! *MegaMan 9* tendrá el mismo estilo gráfico de los juegos de NES, no dudes que te sorprenderá. Más detalles en el próximo número.

A Miyamoto le van los cuchillazos por la espalda, declaró el otro día: "Cuando estamos desarrollando algo, si no me gusta les digo **'Hey, parece un juego de Sega' tenéis que hacer que se parezca más a Mario".**





Codemasters ha confirmado la salida de su próxima licencia sobre *Formula 1* en Wii. Incluirá un volante y daños realistas sobre los vehículos... **¡Y nosotros que os dijimos que nunca lo veríamos en Wii!**

La revista *Forbes* cree que la llegada de juegos al iPhone podría poner en peligro a DS. Eso de que los dos aparatos funcionen con **stylus está afectando la cabeza** de la gente...

¡Oh no! ¡El bonito y simpático ***Opoona* ha sido retrasado** hasta septiembre! Otro mes que tendrás que estar esperando el "RPG más encantador y esperado de Wii"

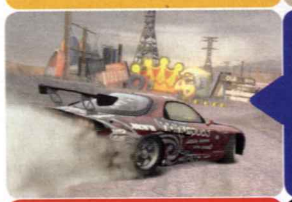
La segunda noticia del día sobre *El Padrino.* John Riccitello ha anunciado una segunda parte con elementos de ETR. **De momento no se han confirmado** plataformas.

¿Skate it? Diversión **hasta que tropieces y caigas ante la TV** y causes un desastre con incendio incluido en casa... Para evitar desastres, EA incluirá un periférico para evitar estos desastres caseros. Gracias, Peter.

¡Estúpido Club Nintendo Japonés! Enseñándonos las carcasas **con colores metálicos para DS...** ¡Y qué pasa con nosotros!? ¿Guías online que se agotan? ¿Fondos de pantalla? ¡Bah!

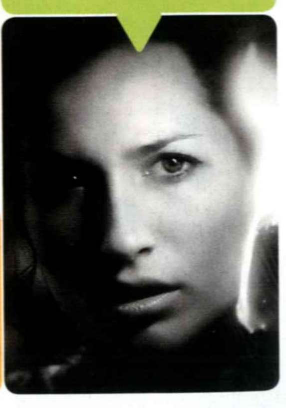


De acuerdo con unas declaraciones realizadas por la gente de Nibris: "Os puedo asegurar que **el proyecto es real".** ¡Nos vemos en diciembre, chicos!



¿Sientes necesidad? **¿Necesidad de velocidad?** *¿Need for Speed?* Pues EA acaba de confirmar *NFS: Undercover* para Wii y NDS para paliar errores pasados en estas consolas...





Id comprando los Wii Points, amigos... Square Enix se ha acordado de nosotros. El nunca-visto-en-territorio-europeo *Super Mario RPG* **está tomando el rumbo al territorio PALeto.**

El doble de George Clooney, que **trabaja en el Marketing de Nintendo,** Laurent Fischer, se ha disculpado ante los "frikazos y otakus" por los últimos lanzamientos... ¿Haciendo amigos Clooney?


The Pokémon Company
Zona ADSL Wi-Fi Telefónica
nintendo Wi-Fi connection
3+
www.pegi.info
EL TIEMPO SE HA DETENIDO.
TODO ESTÁ OSCURO...
ES HORA DE SACAR EL POKéMON QUE HAY EN TI...
...¡Y SALVAR EL MUNDO!
6 SEPTIEMBRE
ESTRENO DE LA PELÍCULA
en exclusiva EN JETIX TV
Pokémon Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL TIEMPO
Pokémon Mundo misterioso
EXPLORADORES DE LA OSCURIDAD
Pokémon El desafío de Darkrai
Llega el nuevo Mundo Misterioso, la última aventura
de Pokémon. Únete al equipo de Exploradores del
tiempo o al de Exploradores de la oscuridad.
Adéntrate en una región desconocida y enfréntate a
nuevos enemigos, combates y desafíos.
¡Ahora el Pokémon eres tú!
NINTENDO DS
pokemon.nintendo.es
©2008 Pokémon. ©1995 2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993 2008 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

Wii EN LA RED

Huele, huele. Un tufillo a noticias online. O tal vez sea bacon

MUNDO Wi-Fi

Ofrecemos estadísticas, golf online y el regreso del Tercer Reich...

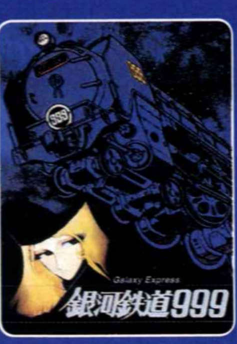


Las manos de *The Conduit*: su última aparición, en *VIP Casino*.

Un punto para las fuerzas de la corrección política, ya que uno de los malos más famosos de todos los tiempos tiene prohibido participar en *Mario Kart Wii*. Pobre Adolf, sólo quería ganar la Copa Champiñón. Nintento acabó con todos sus sueños de revivir The Fast and The Führer cuando, a principos del mes pasado, prohibieron la participación de cualquier matrícula de usuario con el nombre 'Hitler'. Curiosamente, sus compañeros del mal Stalin y Osama siguen jugando libremente, y tampoco hay ningún tipo de filtro visual para aquellos empeñados en verle en la pista.

No le dejaríamos a solas con nuestros hijos

Pero mientras Nintendo nos corta las alas por aquí, en el resto del mundo son muy abiertos, ya que el Canal Nintendo de EE.UU. muestra los resultados de todos los usuarios que firmamos para ello (además de vender nuestras almas) cuando entramos por primera vez en el canal. Aquí estábamos, pensando cínicamente que Nintendo había llevado a cabo un golpe maestro en la historia del marketing, cuando van y cumplen su promesa de que harían públicos los resultados.



¿Un tren espacial? ¿Qué locura de transporte es ésta?



Adolf, apenas te llegamos a conocer.

Al grabar nuestros récords jugables, han creado una imagen interesante de nuestros hábitos; o, al menos, de los hábitos de aquellos que aceptaron compartir sus datos. Tal vez no sea una imagen del todo precisa (hay que tener en cuenta a esos frikis y otakus que fueron los primeros en descargar el canal), pero hay algunos resultados sorprendentes. Al recorrer el océano de estadísticas, vimos lo buen anfitrión que somos en la caja de invitaciones para el online.

Para expertos

También nos encontramos con resultados extraños en la zona del canal que te permiten evaluar juegos para beneficio de los demás usuarios. Aunque no es ninguna sorpresa ver una puntuación de 93% para *Okami*, los resultados para *El Padrino* son más curiosos. Además, da la sensación de que los jugadores más jóvenes son los que puntúan de forma más casual. Sin duda, ésta es la evidencia de que los juegos para adultos deberían quedarse en manos adultas. Esperamos que esto de compartir estadísticas llegue pronto a Europa.

En cuanto a partidas online, esperábamos mucho del E3. Sin duda, el cabecilla es *Animal Crossing*, con micrófono incorporado, pero muchas otras compañías se subirán al carro también. Sin duda, EA Sports va a darlo todo, mejorando las entregas de *FIFA* y *Madden* del año pasado, y añadiendo juego online a *Tiger Woods*. *Woods 09* permitirá que cuatro jugadores participen online, y podrás ver jugar a tus rivales (el juego correrá casi en tiempo real) o bien hacer tu tiro al mismo tiempo que ellos para acelerar las cosas.

Peligro, alto voltaje

También está el tema del esperadísimo FPS *The Conduit*, de High Voltage Software. Dicen que este título es lo más cercano gráficamente a 360 que nos encontraremos en Wii, aunque todavía debemos esperar al lanzamiento del juego responsable de todo este hype; eso sí, la desarrolladora habla de un buen juego. Tres modos online competitivos y experimentos con la implementación del Chat de voz; ¿hay algo que no puedan hacer estos chicos? Hacer un buen juego de blackjack para WiiWare; el reciente *VIP Casino* fue obra suya.

En otras noticias online, la compañía japonesa SunSoft (en su época compañía muy alabada, a día de hoy del montón) ha anunciado sus planes para distribuir mangas a través del servicio WiiWare. Nintendo ya había dejado caer que habría otros productos aparte de juegos cuando anunció WiiWare, pero esto es positivo para la llegada de más cómics y libros. Esta idea comenzará con la obra de Leiji Matsumoto, el aclamado autor de Space Battleship Yamoto, pero más conocido por nuestras tierras por sus vídeos musicales de anime para el grupo Daft Punk. ¿Hitler a cambio de mangas? Nos parece justo.

O nuestros hijos no nos dejarían a solas con él

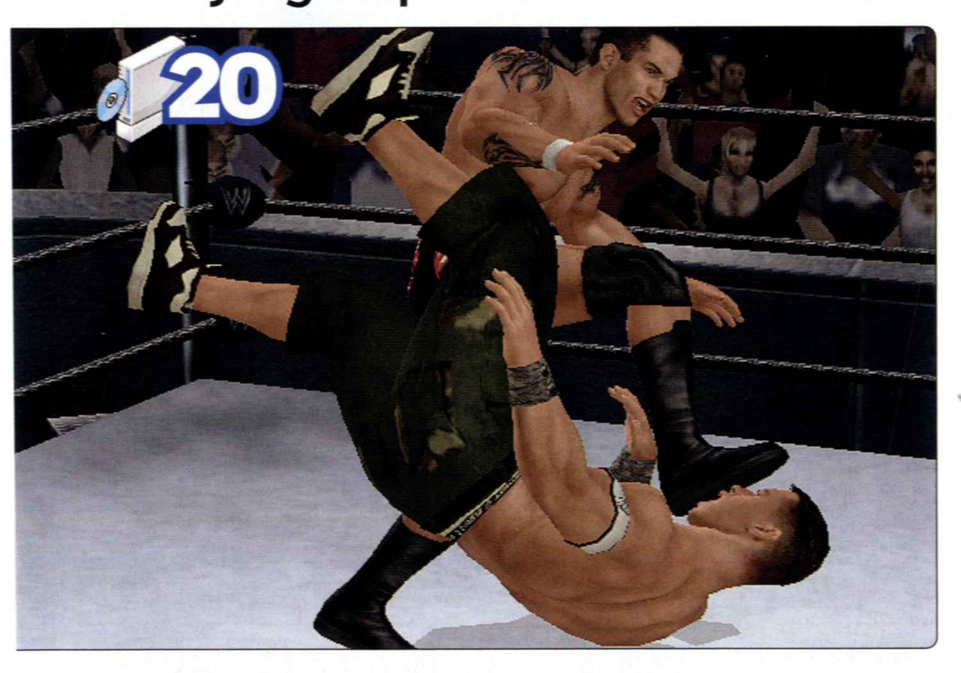


"Será el primero en utilizar el WiiSpeak el chat de voz de Nintendo"
ANIMAL CROSSING
PÁG 16

BÚSCALAS EN LA WEB
Entérate antes que nadie de todas nuestras previews en **ngamer.es**

PREVIEWS

Los juegos que están a la vuelta de la esquina



EN ESTE NÚMERO...



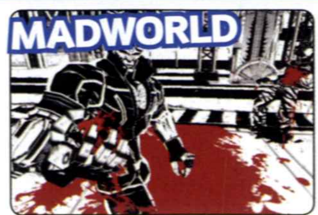






NGAMER'S LOS + BUSCADOS

MADWORLD



Los últimos detalles del E3 revelan que será uno de los grandes.
LANZ. PRINCIPIOS 2009

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY



Controlar el juego con el culo es demasiado tentador...
LANZ. FINALES 2008

STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA



Ya lo tenemos en nuestras manos. El próximo mes, análisis.
LANZ. 19 SEPTIEMBRE

¡Civilización! Aquí tenemos la ciudad. Lamentablemente, no veremos jugadores de verdad. Es una ciudad conquistada por la IA.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** OTOÑO

ANIMAL CROSSING CITY FOLK

Ciudad de vacaciones

Consolidado ya como uno de los pesos pesados del catálogo de Nintendo, la relativamente reciente[1] franquicia de es una de las más exitosas también. *Animal Crossing Wild World* para Nintendo DS fue el tercer título más vendido en todas las plataformas en nuestro país en 2006 según aDeSe. *City Folk*, título que de momento permanece provisional, viene para trasladar ese éxito a Wii, con sus correspondientes novedades.

Esperando el autobús

Una de las más importantes es, sin duda, la nueva ciudad, a la que podremos acceder cogiendo el autobús. Muchas de las tiendas que antes se encontraban en nuestro pueblo tendrán allí su correspondiente franquicia, a la que se sumarán otras nuevas como, por ejemplo, un teatro o tiendas de ropa y maquillaje que, a su vez, incorporan extras.

Se ha puesto mucho esfuerzo en expandir el concepto de personalización, algo que los jugadores echaban de menos en las anteriores versiones. Puesto que ser creativo no suponía ningún reto ni recompensa para el jugador, todas las posibilidades se desaprovechaban. Algo que no ocurre en *City Folk*. Aquí, los diseños del jugador serán puntuados y, en el caso de la ropa, por ejemplo, podremos ver como nuestros vecinos lucen nuestros diseños por todo el pueblo. Suena bien, pero el concepto va más allá. Si



Un ejemplo de habitación que mezcla muchos estilos. Conseguirá pocos puntos.



Podremos ver la hora y el día en este reloj cuando estemos parados. Si seguimos nuestro camino desaparecerá.



[1] El primer *Animal Crossing* llegó en 2002 para Game Cube a territorio europeo y americano, al que le sucedió el exitoso *Wild World* para Nintendo DS. Tratándose de Nintendo, un pasado así es bastante reciente si lo comparamos con su franquicias más famosas. Aun así, el primer *Animal Crossing* real fue para Nintendo 64. Se llamaba *Animal Forest* y no salió de Japón.



Pese a que el mando de Wii nos obligaba a pensar que algunas funciones del juego, como la pesca, se resolverían con el movimiento, parece ser que es incorrecto. La pesca se realizará con botones, al modo tradicional, al menos por el momento.

"ANIMAL CROSSING SERÁ EL PRIMER JUEGO EN UTILIZAR WIISPEAK, EL CHAT DE VOZ DE NINTENDO"

hemos conectado con otros jugadores mediante la Conexión WiFi de Nintendo, los habitantes de nuestro pueblo podrían mudarse al de un amigo, luciendo tus diseños. Ése sí es un buen incentivo, ¿verdad?

Esta gran conectividad online es otra de las bazas de *Animal Crossing*. Mientras que en Nintendo DS solamente un jugador podía visitar tu pueblo, en *City Folk* hasta cuatro jugadores podrán venir a vernos. El chat de texto permanecerá, pero no será la única opción, pues Nintendo ha presentado un nuevo periférico: WiiSpeak. *Animal Crossing* será el primer juego en utilizarlo. Se trata de un micrófono colocado encima de la barra sensora que no permitirá comunicarlos a viva voz con nuestros amigos como si estuvieran en el mismo salón que nosotros.

Pero muchas personas no llegaron a aprovechar estas opciones en su versión DS, y sin embargo, quieren compartir su experiencia con sus amigos. Una gran solución para ello ha sido el poder trasladar tu personaje a tu DS. De ese modo, cuando estés en casa de un amigo, podrás hacer que aparezca en su pueblo, y beneficiarte de las ventajas que supone acceder a una villa vecina, como obtener frutas que en tu pueblo no crecen.

Cosas que nunca cambian

Juzgando las imágenes, *Animal Crossing* no es un juego que presente novedades visuales notorias comparado con las anteriores versiones, sobre todo con su versión de GameCube. Podemos decir que tampoco es algo realmente necesario, pues la esencia se basa en su propia simpleza. La complicidad que se genera con el jugador se basa en ello. En esas expresiones y colores. En ese humor tan apropiado y esa ambientación tan conseguida. Todo esto no cambia el hecho de que el juego ofrezca un par de aristas más por cada personaje, pero estamos seguros que no será algo que afecte a los aficionados a la serie. Asimismo, lucirá mejor que los anteriores, con texturas más definidas, contornos más finos, gracias, en parte, a la conexión por componentes de la consola.

Los que iniciaran sus andanzas por *Animal Crossing* en DS verán que, pese a que al principio no lo parezca, la escala de nuestro pueblo será ligeramente mayor. Se acompaña, además, con distintos niveles de suelo, que hacen menos directos los trayectos y nos da la sensación de estar recorriendo aún más terreno del que aparece en el mapa. Puede llegar a resultar algo pesado a la hora de acceder a distintas zonas rápidamente, sobre todo al principio de la partida, pero da un aspecto mucho menos plano que los mapas anteriores; y una vez que conozcamos los accesos, no tendremos problemas.

SECRETOS A VOCES

¿Nuevos objetos por descubrir?



MÁS ACCESORIOS

Al igual que con los paraguas estamos deseando descubrir cómo serán los accesorios nuevos y qué funciones tendrán.



OBJETOS DE ORO

¿Qué sorpresas nos depararán los objetos de oro? Esperamos herramientas totalmente nuevas que nos faciliten el trabajo.



¡Totakeke vuelve! ¿Nos mostrará esta vez su parte más bohemia?



Más fósiles Podremos visitar nuestros hallazgos donados al museo, pero lo importante aquí es que podremos compartir la experiencia con tres amigos más.

"ES ÚNICO PORQUE, BAJO ESA CAPA DE SIMPLEZA, POSEE UNA COMPLEJIDAD INIGUALABLE"

Nada más llegar, las novedades serán prácticamente nulas, ya que el verdadero reto del juego se encuentra una vez bien instalados en el pueblo y listos para enfrentarnos a las duras hipotecas del mayor mafioso de la historia del universo, por encima de Vito Corlone o Al Capone: nos referimos a Tom Nook[2]. Una vez que hayamos elegido las opciones básicas en el autobús que nos lleva a nuestro hogar, tendremos que elegir una casa. Únicamente variará su situación, dentro de nuestra casa volveremos a comenzar con la caja, la vela y la radio. Todo un ejemplo de bienvenida.

Cuando vayamos progresando y realizando las primeras tareas podremos viajar a la nueva ciudad y empezar a convertir nuestro cuchitril en un espacio mínimamente habitable.

Razón de ser

Animal Crossing es único porque, bajo esa capa de simpleza que empapela el producto, posee una complejidad y una atención al detalle que pocos juegos pueden igualar. Una de las novedades que más nos gustó fue el simple hecho de la moda y las tendencias. Por ejemplo, si estamos en verano, la ropa de invierno será mucho más barata que en la estación a la que pertenece. Por otro lado, habrá días especiales que se sumarán a los ya conocidos. Muchos de ellos fueron ideas no implementadas en las entregas anteriores, así que con *City Folk* podremos celebrar Halloween, realizando su procedente "truco o trato" a nuestros vecinos Este tipo de detalles son los que lo han alzado a al lugar que ocupa ahora. Son su razón de ser. Unas vacaciones tan reales como imposibles.

Los Miis tampoco han querido quedarse fuera, y dada la similitud de estilos –parece que los Miis siempre encajan bien en todos los juegos– podremos hacernos con ellos en cierto momento de la



Parece como si los Miis fueran sus descendientes



2 Creéis que nos hemos pasado un poco con Tom Nook. Que compararlo con un mafioso italiano es llevar las cosas demasiado lejos. Pero no.

El taxi ha sido sustituido por esta parada de autobús, que nos llevará a la ciudad. También será el medio que nos transporte hpor primera vez hasta aquí.

Nuestro acuario ha sufrido un cambio exponencial. No sabemos qué cantidad de peces habrá ni si serán las mismas clases, pero parece que habrá más espacio para exponerlos.

Tengo un par de polígonos más, pero sigo siendo adorable

aventura, gracias a la sala de maquillaje. Parece que Eguchi, creador de la franquicia, no ha querido dejar ninguna posibilidad sin explotar, y mucho menos dejar a un lado todo el duro trabajo de aquellos que con *Wild World* consiguieron un *status quo* muy elevado, con decenas de muebles y objetos en su colección. Empezar de nuevo puede llegar a ser muy duro, y tener que esperar de nuevo a comprar aquella armadura samurai que tan bien decora tu cuarto de baño podría llegar a traumatizarte de por vida. Así que antes de empezar, cuando vayamos a bautizar nuestro pueblo y poner todo en orden, se nos dará la posibilidad de trasladar información de nuestro juego de DS a Wii. Las características finales de este modo no se han confirmado, pero es posible que, en vez de adquirir nuestros objetos ya obtenidos (cosa que, mirándolo con perspectiva, sería demasiado fácil) aparezcan mucho antes de lo normal y con mayor frecuencia.

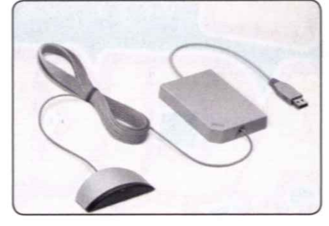
Bajo la superficie

¿Queréis más? El modo foto nos permitirá realizar una captura con sólo pulsar el botón 1. Esta captura puede guardarse en una tarjeta SD y utilizarse al mandar una carta o un mensaje en la consola.

Puede que, echando un vistazo a las imágenes, *Animal Crossing* no parezca muy diferente a lo que estamos acostumbrados. Pero el equipo de Eguchi ha prestado mucha atención a todas y cada una de las exigencias que pedían los aficionados a la serie y, además, ha añadido mucho de su cosecha propia. Realmente es muy interesante ver que todas estas novedades funcionan perfectamente, que calmarán la sed de los usuarios y, sobre todo, que a día de hoy todavía haya muchas cosas pendientes de confirmación. Significa que el producto, lejos de estar terminado, puede actualizarse aún más en estos pocos meses que quedan hasta su lanzamiento. De ser así, sólo podemos decir que estamos impacientes.

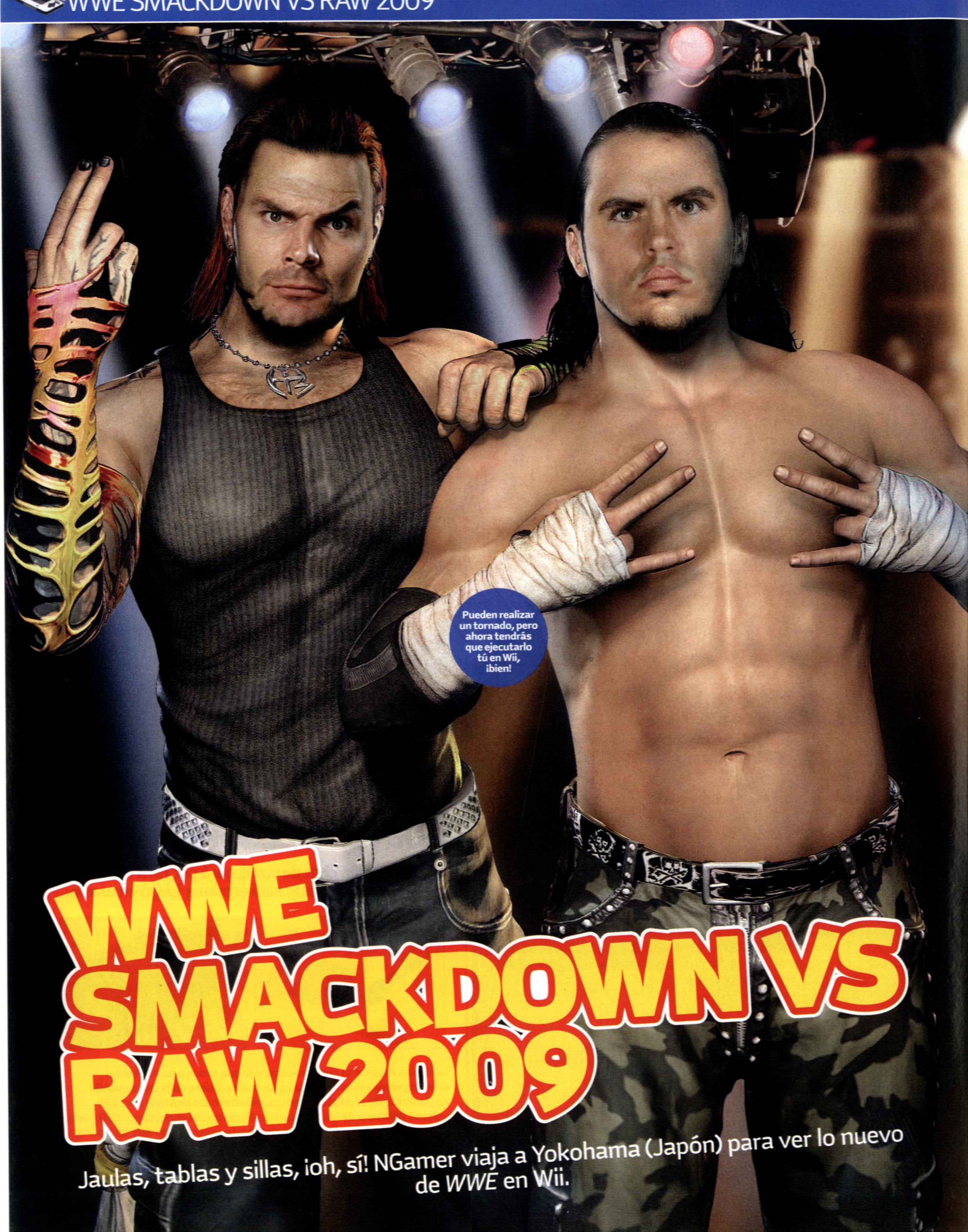
NUEVO ACCESORIO

El tan deseado chat de voz llegará por fin a nuestras Wiis y *Animal Crossing* será el primer juego en usarlo.





WiiSpeak. Aí se llama el nuevo accesorio que acompañará a *Animal Crossing* en su salida al mercado. Lo cual no quiere decir que se venda conjuntamente con éste, como ocurrió en el caso de *Mario Kart* y el volante WiiWheel. Se trata de un micrófono que se conecta por USB y está diseñado para colocarse encima de la barra sensora. Con este accesorio, y hablando siempre de *Animal Crossing*, podremos comunicarnos con hasta tres jugadores más mediante la conexión WiFi de Nintendo.
No hay información sobre el nuevo accesorio más allá de *Animal Crossing*. Se prevé que los nuevos juegos con opciones online se beneficien de él, pero no se ha anunciado si, por ejemplo, podría llegar a incorporarse dentro de juegos que ya están en el mercado, como por ejemplo *Mario Kart*, en el cual mucha gente lo echó de menos.



WWE SMACKDOWN VS RAW 2009

Jaulas, tablas y sillas, ¡oh, sí! NGamer viaja a Yokohama (Japón) para ver lo nuevo de *WWE* en Wii.

Escalera en mis miembros. Puedes coger escaleras para formar con ellas una rampa o evitar un nudo irlandés o un aplasta-caras, incluso hacer el mítico old-school para que el oponente se dé con ellas en la cara. Dependiendo del tipo de combate, también podrás escalar por ellas para hacerte con un cinturón que cuelga encima del ring para ganar el combate. Tendrás que usar los mandos para hacerte con el preciado premio. Con tres o cuatro intentos (si te dejan) bastará.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** THQ **ESTUDIO** YUKES **LANZAMIENTO** FINALES DE 2008

Como si se tratase de la misma realidad de WWE, todo sigue más allá del comienzo y final del combate y la campana machacona que los anuncia. Nada como el mero placer de saborear un refresco mientras que tu saco de huesos favorito se acaba de llevar a la boca una espectacular patada. Y no conformándonos con esto, la exclusividad de Wii de permitir que las entradas sean interactivas logrará que tu viaje desde la entrada de la rampa hasta la llegada al cuadrilátero sea más espectacular... si cabe.

Nuestras primeras impresiones

No podía ser de otra manera, teníamos que seleccionar a Triple-H[1]. Demasiado goloso como para no comenzar con el Campeón actual de la WWE. Al seleccionarlo y verlo comenzar en la rampa de salida, éste se prepara para hacer la aparición en el ring, y un número de gestos para hacer con el Wiimando aparecerán en pantalla (unos cuatro por ocasión). Baja el mando para hacer la primera pose, y mueve como te indica la Wii el nunchaco y el mando para dar un primer trago a la botella (su presentación, marca de la casa). Avanza hasta el ring, mira al público volviendo a mover el Wiimando y salta a la plataforma.

Una vez escalado al ring, no dudes en hacerlo: eleva tus brazos y observa cómo Triple-H hace su movimiento estrella, el que todo el mundo espera, lanzar el agua desde su boca al público enfervorizado. Salta las cuerdas y busca los esquineros para conseguir la última ronda de aplausos despistados. Consigue clavar el movimiento y serás objeto de admiración. Si fallas, el ridículo (y exagerado) movimiento logrará tímidos aplausos y sinceros abucheos.

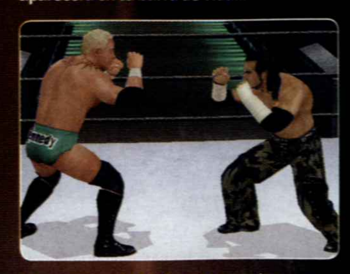
Pongamos la quinta hasta el final del encuentro... Eres HHH, ¡no puedes perder! Tras ganar por cuenta de tres, vuelve a ti el control del luchador. Caminando alrededor del ring, viendo a tu víctima en el suelo, puedes poner en práctica una serie de movimientos para acabar el show. Puedes masacrar, de nuevo, a tu rival o puedes, incluso, ayudarle a levantarle y darle la mano... Pero amigos, esto es WWE, y odiamos a Randy Orton, o sea que nos quedaremos con la primera opción para que éste lo pague con el árbitro, que no es 13 veces campeón y no se puede defender.

El Gran Showtime

Hacer una buena entrada te permitirá entrar con un buen golpe de adrenalina al combate. Esto será marcado por un medidor de Momentum. Tampoco hay que engañarse, la finalidad de estas



▲ La complementación de los Miis es divertida. Tu sonriente y deformado avatar aparecerá en tu barra de vida...

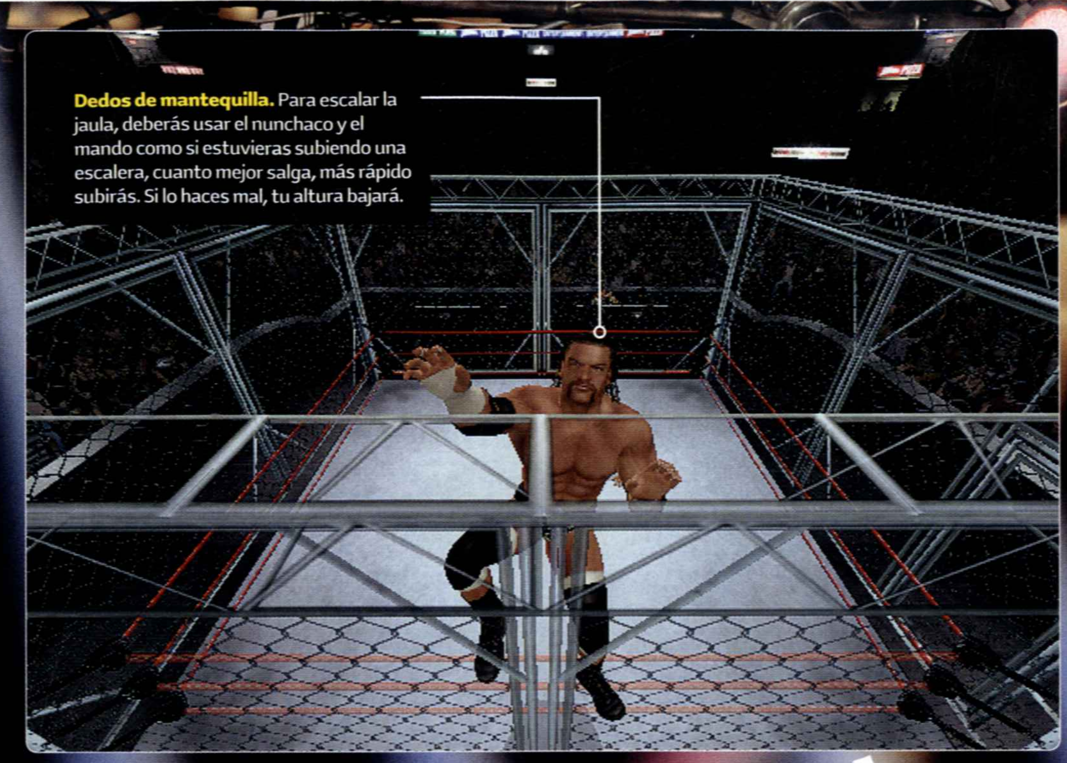


▲ ...aunque siendo francos, es algo frustrante... Mientras Mark Henry te parte la cara tu Mii te mira a los ojos con una sonrisa en su estúpido semblante.



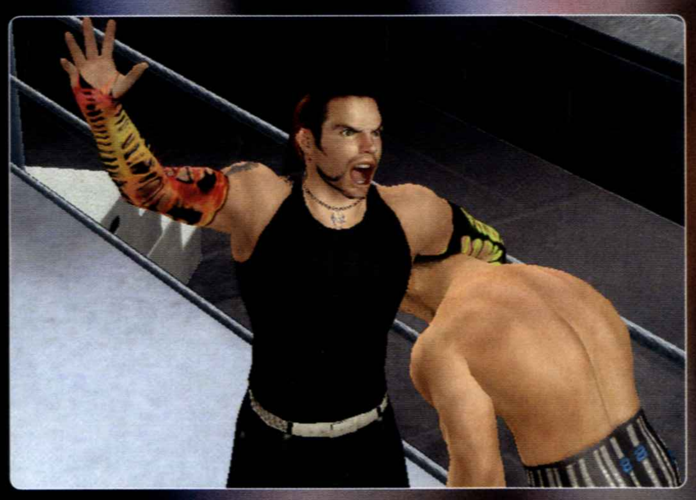
1 Un ágil pie de página para confirmaros que el plantel confirmado de momento lo forman Randy Orton, El Enterrador, Jeff y Matt Hardy, Mr. Kennedy, John Cena, Triple H y Chris "Y2J" Jericho.



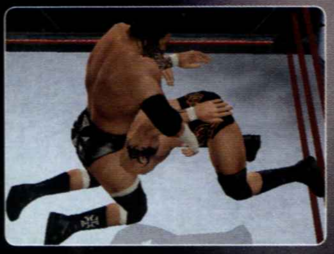


Dedos de mantequilla. Para escalar la jaula, deberás usar el nunchaco y el mando como si estuvieras subiendo una escalera, cuanto mejor salga, más rápido subirás. Si lo haces mal, tu altura bajará.

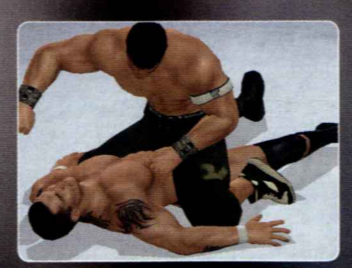
"PUEDES RECOGER EL MICRÓFONO DESCENDENTE Y ESCUCHAR A MR. KENNEDY A TRAVÉS DEL ALTAVOZ DEL WIIMANDO"



▲ Los Hardy Boyz debutaron con una diferencia de 48 horas. El 23 de mayo del 94, Matt perdió con Nikolai Volkoff. Dos días después, Jeff perdió con el 1-2-3 Kid. ¡Vaya debuts!



▲ Los primeros pinitos de HHH fueron en la WCW con el nombre de Terra Ryzing. Aprendió a no ponerse nombres ridículos.



▲ La nefasta actuación de Cena en la Royal Rumble 2003 pasará a la historia del luchador exrapero. Qué lastimica.



▲ Nuestro querido Enterrador lleva noqueando gente desde 1990. ¿Sabías que su debut profesional fue ante Bruiser Body?

entradas es divertir e insertar una característica exclusiva en Wii. La pregunta es simple... ¿Divierten? Demonios, sí. Si eres todo un fanático de la WWE te encantará imitar a las superestrellas con sus mismos movimientos de una manera muy intuitiva. Por citar un ejemplo, manejando al Enterrador tendrás que bajar poco a poco los brazos para ver cómo las luces se van apagando al ritmo de tus brazos o recibir el micrófono del luchador más narcisista de la plantilla de WWE: Mr. Kennedy[2].

Tag, ¡tu turno!

Evidentemente, no nos olvidamos del juego en sí. Yukes, por suerte, tampoco. *2009* expande, enormemente, lo visto en el debut en Wii el año pasado y evidentemente deja en pañales al *2007*. Al contrario que el año pasado, esta vez disfrutarás de un modo carrera tomado, directamente, de las versiones de PS3 y X360. En Rumbo a Wrestlemania, entre otras cosas, veremos la Tag-Team Division (los combates por parejas[3]) donde la formación de los dúos puede resultar más útil si juntamos dos caracteres compatibles de los luchadores que la de otras parejas competitivas. La compenetración del equipo logrará desbloquear nuevos movimientos o habilidades a gastar con el Momentum. Aunque de momento, en la versión que hemos podido probar del juego, esta habilidad no estaba

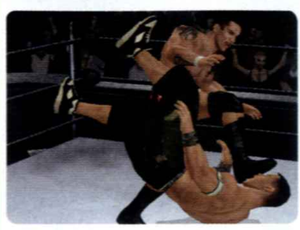


▲ A Randy le gusta acabar con vejetes de la WWE... Lástima que se encontró con El Enterrador. Y por él no pasan los años.

¡ESTÁ EN RACHA!

Dando a los aficionados lo que más les gusta.





Una vez llena la barra de Momentum, podrás presionar C para hacer que tu luchador se enfurezca. El luchador se vuelve medio loco y comienza a hacer sus mejores movimientos, recreando perfectamente la mecánica de los combates actuales de WWE, primero suave, medio y finalizar con una ovación ensordecedora al sacar lo mejor de cada Wrestler.



2 Está jurado y perjurado que estará, sea aburrido o no, esta característica está aquí para quedarse. Un periodista que se centraba en Xbox preguntó si la vería en su consola, y la respuesta, evidentemente, fue un no rotundo. Sus ojos se pusieron llorosos. Incluso vimos una lágrima. 3 Algo parecido a un pequeño Quick-Time-Event para la siguiente ofensiva. Si fallas, verás sus botas desde cerca... Muy, muy cerca.



▲ "Toma ésta!" Los escenarios de los PPV son sencillamente soberbios. La puesta de sol de Wrestlemania 24 hace volar tu imaginación. El clásico SummerSlam no tiene cabida aquí.

puesta, pero no debería faltar, ya que no hay motivos técnicos que impidan su estancia. Las nuevas posibilidades que nos propone Yukes este año es un intento de paliar errores, pero para los verdaderos hardcores no supondrá más que una minucia si lo comparas con otras versiones del juego. No obstante, han aprendido de la experiencia y se le ha añadido más (no podemos pasar por alto que este año sí que han sido incluidos los bloqueos) y estas pequeñas características y novedades, sumadas a las posibilidades del mando, son las que marcan la diferencia entre ésta y la versión de X360/PS3. Ahora la elección es tuya.

La nueva era de Smackdown

Smackdown 2009 es un mundo más interactivo, con objetos como escaleras, sillas, tablas o plataformas que pueden estar bajo tu control a un muy bajo precio, tan bajo como presionar el botón A. El número de tipos de combate ha incrementado. Los combates en jaula o los Ladder Match hacen su debut en Wii y funcionan perfectamente (incluso mejor de lo que esperábamos). El mensaje que nos intenta vender ante otros juegos de lucha es simple: "Tu hora ha llegado, la mía... llegará antes de finales de año". Si al final incluyen al italiano Santino Marella y su celebración trompetesca, este juego va ser de lo mejor que se ha visto desde que Rey Misterio ganó el Campeonato Mundial de los pesos pesados...

WWE SMACKDOWN VS RAW 2009 DS

Se acabaron los minijuegos

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** THQ **ESTUDIO** TOSE **LANZAMIENTO** FINALES DE 2008



▲ Tanto espectáculo con escaleras nos hace pensar que se van a dedicar a pintar en vez de a pelear. Aunque les aconsejamos que uno se suba y el otro sujete la escalera.



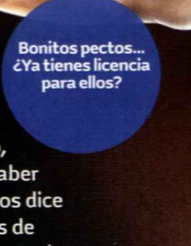
▲ El último match del musical de WWE con sillas y escaleras... no pensábamos que llegase a ser tan ridículo.



▲ Si los lanzas muy fuerte, ¿crees que podrían triturarse y convertirse en patatas fritas? Seguro que serían crujientes...



La cosa no acaba aquí, ya que también tenemos noticias de la versión en DS de *Smackdown*, desarrollada este año por TOSE (una empresa de Kyoto que ya ha desarrollado distintas cosas como las aventuras de la estrella Starfy en *Densetsu no Starfy, Super Princess Peach* o el exclusivísimo *Game & Watch Galleries*. Es un desarrollo prometedor como mínimo, ya que los juegos buenos para Nintendo, son buenos para el público en general. Este año DS ofrecerá un control más clásico, tras el fallido intento de hacer un juego de lucha-rítmico del año pasado[4] que nos recordaba a *Elite Beat Agents*. De momento, resulta prometedor, y el saber corregir los errores pasados dice mucho de las posibilidades de TOSE en la realización del arte de la lucha portátil.



Bonitos pectos... ¿Ya tienes licencia para ellos?



4 No sólo es novedoso, también es terriblemente útil. Tienes asignados una serie de movimientos que puedes usar sólo tocando la pantalla. Un golpe certero a la pantalla (no la rompas) y el movimiento estará completo.

Diferente Posturas como ésta y vídeos antiguos nos hicieron creer que tocaríamos la batería con el movimiento. Realmente se trata de una combinación de golpes y botones.

La batería en cuestión es particularmente difícil. Habrá que practicar mucho tiempo.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** JUNIO

WIIMUSIC

A falta del director, la orquesta está al completo

Es posible que una de esas imágenes que tengas grabada en tu retina sea a Miyamoto como director de orquesta en el E3 del 2006, dirigiendo con el Wiimando el tema de *Zelda*. Poco tiempo después la Wii fue presentada en nuestro país y nosotros pudimos probarlo *in situ*. Así que, digamos, es bastante particular cuando preguntas por este modo y, tras un par de años después de su anuncio, esté aún por confirmar.

WiiMusic es poco ordinario. Sin querer debatir si es videojuego o no (el propio Miyamoto no lo veía como un videojuego), *WiiMusic* no cumple una de las reglas más básicas desde que nacieron los primeros arcades. Un sistema que rete al jugador, que le haga competir, que le clasifique bien sea por niveles o por puntos. Le premie o le impida avanzar. Hasta, en cierta forma, *WiiFit* cumple con esos objetivos. Mientras que quedamos sorprendidos por la diversión de tocar en una banda de cuatro personas, con la facilidad de manejo y la gran cantidad de instrumentos musicales (mención especial a las castañuelas y a un personaje haciendo Kung Fu), nuestro pequeño corazoncito de jugador se sigue preguntando quién ha ganado o cómo podemos mejorar en el juego.

Sorprende el hecho de que esta sencillez contraste con otros modos, como la batería que, simplemente, es algo muy difícil de dominar. Quizá más que una batería de verdad, pues habrá que apretar botones de la cruceta o dirigir el stick del nunchaco para golpear un tambor específico.

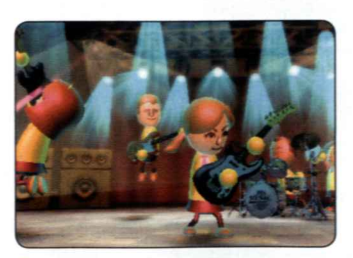
Puede que no sea tan intuitivo como el resto de productos que llevan el nombre de Wii delante, pero su fácil acceso, sus inmensa variedad y su orientación a "juego en familia" funcionará muy bien, y eso sí que no es una sorpresa.



La verdadera intención de *WiiMusic* es la experimentación. Domina una canción e intenta crear ritmos y golpes de canción totalmente nuevos, añadiendo notas.



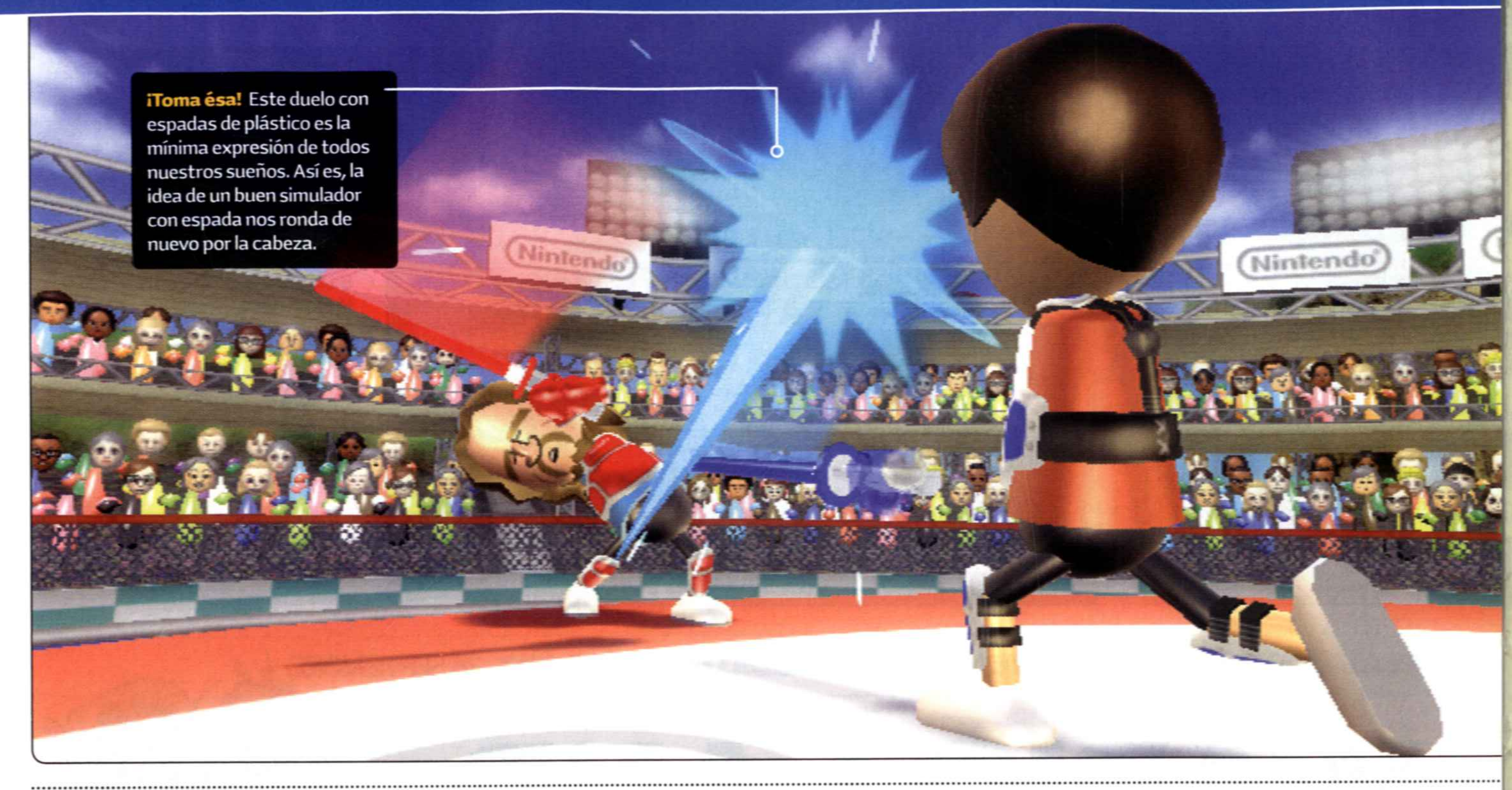
La variedad de instrumentos es enorme: de viento, cuerda, percusión...



A cuatro jugadores es interesante. ¿Mantendrá el tipo con uno solo?



Unos personajillos animados nos marcarán el ritmo de la canción.



¡Toma ésa! Este duelo con espadas de plástico es la mínima expresión de todos nuestros sueños. Así es, la idea de un buen simulador con espada nos ronda de nuevo por la cabeza.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** 2009

WiiSPORTS RESORT

La mejor manera de enseñar es siempre la sencilla

Siempre hemos entendido *WiiSports* como un ejemplo. Un ejemplo de Nintendo para ambos frentes. Por un lado, es una invitación a los usuarios, para que éstos vean el potencial del mando de la Wii, y por otro, a los estudios externos, para que dejen volar su imaginación. Con *WiiSports* vimos claramente que esta segunda carta de invitación no llegó correctamente a su destino. ¿Cuántas veces has oído la frase "Este movimiento ya lo hacía mejor *WiiSports?*

Segunda oportunidad

Sin embargo, en su esfuerzo por seguir añadiendo frescura a sus juegos, Nintendo crea un nuevo ejemplo para apoyar WiiMotion Plus, un nuevo accesorio que dotará al Wiimando de un movimiento más realista y perfeccionado. Y, de nuevo, nosotros lo interpretamos como una llamada a todos esos estudios que afirmaban no poder crear su juego como lo habían imaginado. Por poner un ejemplo, éste es el accesorio que habría permitido a *No More Heroes* ser concebido tal y como fue en un primer momento.



Las pruebas acuáticas parecían difíciles de controlar. Requiere mucha práctica.

Pero dejando de lado si dicho accesorio es algo novedoso o algo que debía haber salido desde el inicio de la consola, veamos cómo funciona exactamente. *WiiSports Resort* mostró tres pruebas durante el E3: lanzamiento de freesbee (ver recuadro), carreras con moto acuática y duelos con espadas de plástico.

Las tres pruebas

Las motos acuáticas nos permitían incorporar el nunchaco de modo que podíamos controlar tanto acelerador y freno como el puente frontal o la dirección de la moto. Divertido, aunque posiblemente el que menos aproveche estos atributos.

El "plato fuerte" vino con un duelo de espadas... de plástico. Se parecía más bien a un *Gladiadores Americanos* playero, intentando tirar al agua al contrincante desde una tarima elevada. No es exactamente lo que realmente queríamos que fuera, pero es un paso a lo que SÍ queremos. *¿Zelda? ¿Red Steel 2* muy mejorado? ¿Una licencia nueva? Nuestra imaginación vuelve a soñar. Al menos, nosotros sí recibimos la carta de invitación de Nintendo.

MiiPERRO





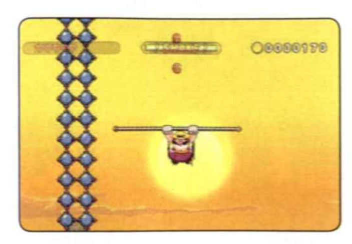
Aparte de lo que nos pueda aportar lanzarle un freesbee a un perro, sirve bien como ejemplo para probar WiiMotion Plus. El resultado: sorprendente. Una captación total de movimientos. Incluso forzando el mando a situaciones inverosímiles, nuestro Mii se esforzará por imitar el movimiento, en vez de ignorarlo o malinterpretarlo. Como minijuego, no es mucho más que lanzar el disco al perro lo más lejos posible.



Moviendo a Stevens
Sólo mirad todas esas monedas. Mueve y mueve, sólo así llenarás tu saco.



¡Ja! Wario se ríe delante de cada puerta. Mueve el mando y arreglado.



Wario con una puesta de sol de fondo. No se nos ocurre nada más poético.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZ.** 26 SEPTIEMBRE

WARIO LAND
THE SHAKE DIMENSION

Espera un segundo. Mira esos zapatos rojos. ¿Sonic?

En algún lugar entre el Reino Wobble y la Península Judder

Será este título de Wario el secreto mejor guardado de Nintendo o su juego peor promocionado? No podemos decidirnos, la verdad. Nintendo cuenta actualmente con un catálogo futuro bastante vacío, pero sin embargo prefiere dejar pasar *The Shake Dimension*, un juego que llegará a Japón en apenas dos semanas. Sí, es de locos.

Por suerte, la información de NGamer es equivalente a la que consigue el mejor cerdo buscador de trufas: nos ponemos a indagar y las noticias fluyen sin más. Sabiamente, tras el fracaso del desastroso *Wario Master of Disguise*, Nintendo ha decidido volver a la franquicia *Wario Land*, olvidando los confusos disfraces y cambiándolos por un control a través del Wiimote.

En esta ocasión, las cosas no son demasiado diferentes a *Mischief Makers* de N64, teniendo que recoger cosas y sacudirlas hasta obtener lo deseado. Con el mando, hay que avanzar por zonas con una arquitectura extraña a lo largo de niveles en continuo cambio. Y aún hay más: los abismos son más difíciles de sortear, y puede usarse a Wario para lanzarlo a modo de catapulta realizando un movimiento arriba-abajo en el mando.

Sacúdelo

Shake Dimension se enmarca de forma eficiente en el "renacimiento 2D", lo cual quiere decir que usa la potencia de las máquinas modernas para crear una experiencia más visual y mucho más glamurosa de lo que nunca se ha visto previamente en el género. Desarrollado entre el estudio anime Production I.G. (creadores de las secuencias animadas de *Professor Layton*, que tenían un estilo similar a Belleville[1]), Wario nunca ha lucido tan fantástico, con animaciones dibujadas a mano que hacen que todo sea vibrante y genial.



A juzgar por ese ángulo, parece que Wario no ha calculado bien el salto.



Justo ahí, tras Wario, hay un aviso de cámara secreta... ¿rejugabilidad?

Bufonería

Pero, en realidad, es mucho más que un plataformas 2D tradicional, gracias a los elementos de puzles que han definido siempre a los *Wario Land* en contraposición con los títulos de *Mario*. Cada nivel oculta tres tesoros que Wario debe encontrar, pasando por caminos ocultos o investigando zonas sospechosas, lo que aumenta la duración del juego. Con el nuevo control, que sirve además para mover vehículos (sólo hay un Kart anunciado por ahora), recuerda más a un *Donkey Kong Country*.

Pese a este cambio hacia los plataformas más sofisticados, Wario no se ha visto afectado en el proceso. Sigue siendo el mismo divertido bufón que llevamos viendo desde hace años. Bien sea mientras está dentro de una gran bola de nieve o cuando busca continuamente monedas por el escenario, recuerda en todo momento a la estrella de Nintendo y se convierte en nuestra gran esperanza para este otoño.

UNA GRATA SORPRESA

Entre lo más interesante para los fans de la saga *Wario* se encuentra el regreso de la Capitana Syrup, un popular personaje de la franquicia que desapareció en el segundo juego. Líder de los piratas del Castillo Jarabe, es el equivalente femenino de Wario: eso sí, más curvilínea. ¿Su papel? Será la encargada de que Wario se embarque en esta nueva aventura, para obtener algo que se supone que posee infinita abundancia...



1 Es raro para un juego de Nintendo, pero *Shake Dimension* tendrá secuencias anime tradicionales para narrar la historia. Nos apetecería ver un anime de *Mario* así, la verdad.



La versión de Wii tiene un aspecto definido de dibujos animados. Es muy brillante, llamativo y lleno de color.



Limpiad la nieve o acabaréis como una mancha roja en la impecable pista. Ese conductor os tiene en el punto de mira.



Trucazo Los agarres se controlan con la cruceta, pero el tipo de truco dependerá de cómo manejéis vuestro peso sobre la balance board.

¡HEMOS JUGADO!

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** UBISOFT **ESTUDIO** UBISOFT **LANZAMIENTO** FINALES 2008

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Exultantes con el nuevo Tony Hawk

Shaun qué? Bien, si le sirve de consuelo al pelirrojo héroe peludo de Ubisoft[1], nadie, excepto los admiradores, sabía quién era Tony Hawk antes de que prestara su nombre a todos esos juegos de skate. Nos han dicho que Shaun White es un valor reconocido en snowboard, y aprovecha para explotar su estatus dedicándose a hacer lo que mejor sabe en nuestras consolas. Los desarrolladores de Ubisoft han capturado sus movimientos sobre nieve real para la posteridad, y él está implicado en asegurarse de que su primer juego es de la calidad que le conviene a un hombre que ha ganado una medalla de oro olímpica y ocho oros en los X Games, incluyendo uno de skateboard a los 21 años.

Movimiento en la nieve

La versión para Wii es algo diferente de las de sus colegas Xbox 360 y PS3. Tiene una estructura más tradicional, sin los rasgos de montaña abierta de las otras consolas. Pero este valor gráfico que pierde se ve compensado por un sistema de control único, que podría convertirse en el estándar de los futuros juegos de skate y snowboard de alta calidad.

Colocando la balance board de lado, os mantendréis sobre ella como si se tratara de una tabla de snowboard real. Es lo suficientemente sensible como para responder al más mínimo movimiento de vuestros pies, y, salvo el uso de la cruceta para seleccionar los distintos agarres en el aire, es un método para el que no precisaréis las manos.

Podéis encabezar la lista de saltos cambiando bruscamente vuestro peso entre vuestros pies, y controlar el ángulo de aterrizaje del mismo modo. La balance board es lo suficientemente pesada como para no salir disparada del suelo como un monopatín cuando la pateéis, así que la única preocupación real que tendréis será la de no caeros si los gráficos os marean.

Aquellos que no cuenten con una balance board podemos jugar con el Wiimando y el nunchaco, por supuesto, pero es más lioso. Original y divertido. Seguidle la pista, tiene muy buena pinta.



Conseguid obtener el ángulo correcto para lograr un aterrizaje perfecto. Aquí, vuestro sentido del equilibrio es la clave.

EN CASA CON WHITE

Tras un duro día de esquí, podréis retiraros a la base, donde aprenderéis a vivir al estilo de Shaun White. Desde sus humildes comienzos en una caravana doble a noches como celebridad en las estaciones de esquí, pronto el mundo conocerá el nombre de <inserta tu nombre, jugador uno> y os respetará como a un dios.





[1] No está de más decir que a él tanto le da si nosotros habíamos oído o no hablar de él mientras tenga dinero para gastar y admiradoras a las que encantar.

Hemorragia *Tenchu 4* se apunta directamente a enfatizar con mucho líquido rojo todas tus acciones mortales. No está mal.

Pulsa A para que se acerque pegado a una pared, desde esa posición muévete por las esquinas con el stick analógico.



Los placajes con sigilo son una ventaja de la visión ninja que te permite detectar amenazas a distancia.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** UBISOFT **ESTUDIO** AQUIRE **LANZ.** OCT. 2008 (JAPÓN)

TENCHU 4

Los asesinatos empiezan a mejorar

Suena raro que los ninjas, con lo reservados que son, puedan ni tan siquiera pensar en celebrar algo tan frívolo como un cumpleaños. ¿Puedes imaginarte a un grupo de asesinos enmascarados reunidos en torno a un pastel para soplar las velas? Nosotros, no. Salvo que fuese parte de un extraño plan en el que se incluyese pastel envenenado o una bolsa explosiva. No tanto como la ilusión que puede hacernos ver cumplido el décimo aniversario de la franquicia Tenchu, con un juego recién anunciado y que será exclusivo de Wii.

"¿Diez qué?", te preguntarás, y no sin motivo. Inicialmente creado para PlayStation en 1998, este violento simulador de asesinatos nunca había llegado a consolas de Nintendo, siempre y cuando exceptuemos la absurda versión para DS que era equivalente a recibir un dardo envenenado en la nuca. Es una ausencia bastante obvia, no obstante, si consideramos que las decapitaciones ultra_violentas serían bastante escandalosas al lado de los juegos de *Mario y Cía.*

Puede que tenga el pelo como Steve Martin, pero Rikimaru no tiene ni un pelo de tonto

El arte del sigilo

Denominado una especie de *Metal Gear Solid* en el Japón feudal, el énfasis de *Tenchu* está en ocultarse y matar. Es algo que siempre se ha mantenido en la franquicia, lo cual le ha servido para ganarse nuevos adeptos en cada uno de los capítulos. Pero puedes buscar a cualquier fan de *Tenchu* y preguntarle, para que la respuesta recibida sea que la saga bajó de nivel cuando Aquire, su desarrolladora original, dejó la serie tras *Tenchu 2*. Buenas noticias: Aquire está de regreso y parece que tienen algunas sorpresas extra[1].

El fornido Rikimaru o la diestra Ayame, elige tu ninja. Los dos iconos de la serie también vuelven, ahora con la misión de rescatar a la Princesa Kiku, que ha sido secuestrada. El argumento no es Guerra y Paz, pero es una excusa bastante aceptable para volver de nuevo al ambiente feudal de la mejor forma posible.

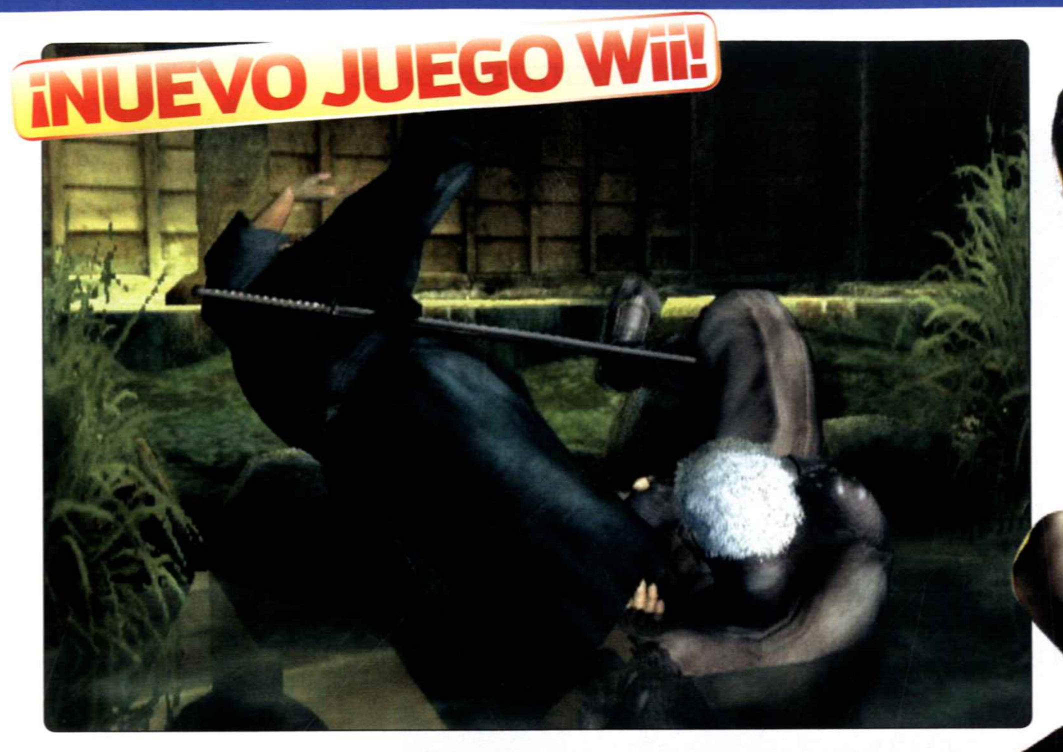
La cámara sigue al ninja desde una habitual tercera persona. Estarás cerca del personaje, con gran presencia en pantalla, mostrando de forma correcta la acción enfatizada con un efecto de vibración en el mando.

El factor suerte

El plan ideal es el siguiente: observa la ruta hacia tu destino, apréndete los patrones de movimiento de los guardias, y llega a tu objetivo sin ser descubierto por éstos. Cuando uno de los guardias te localiza, ya depende de ti si prefieres luchar o



1 El compositor Noriyuki Asakura también volverá, continuando con sus fantásticas bandas sonoras. Cuando anunciaron *Tenchu 4*, todos empezaron a quejarse y a lanzar piedras... Eso sí, lo hemos escuchado y tampoco está tan mal.



Las ejecuciones por la espalda se activan con el mando, después sólo hay que presionar algún botón

"LOS CUERPOS DE LOS ENEMIGOS ESTARÁN BIEN ESCONDIDOS SI LOS GUARDAS EN LOS TERRITORIOS DE LOS VILLANOS"

huir. Completa un nivel sin ser descubierto y obtendrás el título de Gran Maestro y además te regalarán un juguete ninja, que va desde un animal estático hasta un perro ninja de ataque.

Acercándote a los guardias de forma discreta y presionando el botón A puedes acabar con sus vidas realizando una ejecución (un ataque mostrado con un vídeo no mucho más amable que los de Manhunt). Desde rajar a los enemigos hasta el cuello, hasta reventarles con patadas o atravesarles con la espada: todo no requiere que muevas furiosamente el mando gesticulando como lo harían los personajes de verdad, pero lo hace más divertido.


Gánsters que secuestran princesas son algo común dentro del universo de *Tenchu*.


Ayame es más ágil que Rikimaru y también le queda mejor la ropa ajustada.


Un poco de luz en un juego que adora la oscuridad. ¿Podría ser un juego emo...?

Ninjas muertos

Acabar con un guardia es una cosa. Llegar a tu objetivo sin que ningún otro guardia se cruce en tu camino es otra. Aquire está trabajando sobre los escenarios para incrementar la interacción y aumentar la forma de disponer los cuerpos. Podrás esconderte bajo el agua mientras los cuerpos de tus enemigos flotan o los introduces en zonas oscuras. Las caravanas de viajeros son la zona perfecta para ocultarte, sobre todo cuando tu objetivo sea un mercader.

Los saltos para evadir ataques se realizarán con el mando. Además, podemos esperar un poco de acción de nunchako con el puntero, como las bombas de humo y trampas esparcidas por todas partes.

Si el curioso extra del pastel envenenado aparecerá o no, es todavía un misterio, pero un minijuego estilo *Cooking Mama* para envenenar a los enemigos estaría bien, aunque es poco probable.

¿Las buenas noticias? Ubisoft se ha asegurado los derechos del juego, por lo que lo veremos en Occidente. Estad seguros de que utilizaremos todo nuestro arsenal de trucos ninja para hacernos con las primeras impresiones jugables en un futuro no muy lejano.

TODO EN EJECUCIÓN

El arte de dar muerte y la importancia de limpiarlo después... bienvenido a la versión Brain Training sólo para asesinos...

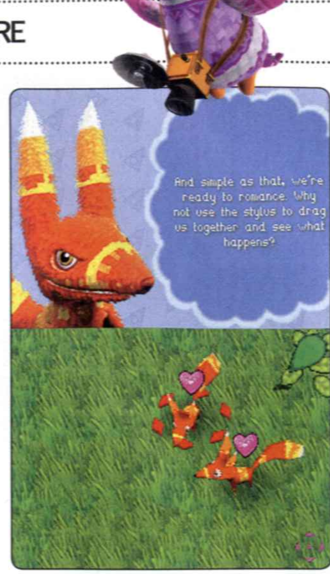

La oscuridad hace fácil aproximarse. Las áreas pensadas para ocultarse están iluminadas con lucecitas.


También puedes esconderte en una charca y coger desprevenidos a los guardias que alimentan a los peces.

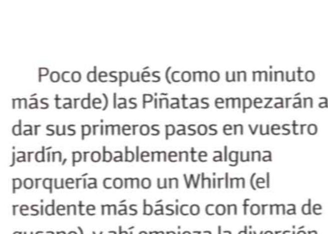

A final, deberás presionar el botón A para cargar su cuerpo y esconderlo. Después, sólo queda relajarse.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** THQ **ESTUDIO** RARE **LANZAMIENTO** SEPTIEMBRE





Satisfaced todas las necesidades de vuestras Piñatas (como comida, casa y ciertos tipos de terreno) y se mostrarán contentas de aparearse.



VIVA PIÑATA
POCKET PARADISE

Una fiesta de papel maché en versión mini

¿Quién pidió una caja de locuras?

Viva Piñata: Pocket Paradise, la última incursión de Rare en DS desde que enviaron a Taj a clases de dicción[1] y se embarcaron en la tarea de exhumar el cadáver de Wizpig, es una mezcla entre *Animal Crossing*, *Pokémon* y, tal vez, con unas gotas de *Harvest Moon*. No es una colección de minijuegos como el abominable *Party Animals*.

Más sorprendente es el hecho de que es en realidad un *Viva Piñata* completo; podemos encontrar en él todas las opciones de la versión de Xbox, sin esquinas cortadas ni que se haya eliminado nada (excepto interrupciones y los gráficos HD), lo cual no os dirá absolutamente nada si no habéis jugado el original. Así que...

"CADA PIÑATA TIENE UNAS NECESIDADES POR CUMPLIR. POR SUERTE, PUEDES PEGARLE CON LA PALA"

Tenéis un jardín. En términos de terreno, hablamos de unas cuatro veces la pantalla de vuestra DS, lo cual no parece mucho hasta que empezáis a trabajar en él. Y, chicos, tenéis que trabajároslo. Mirad, estáis encargados de coger ese cacho de tierra y convertirlo en un imán para las Piñatas. Podéis cavarlo para que sea agradable, pintarlo de hierba, colocarle alguna charquita de agua o dos y plantar algunas flores bonitas; y hasta aquí lo más básico.

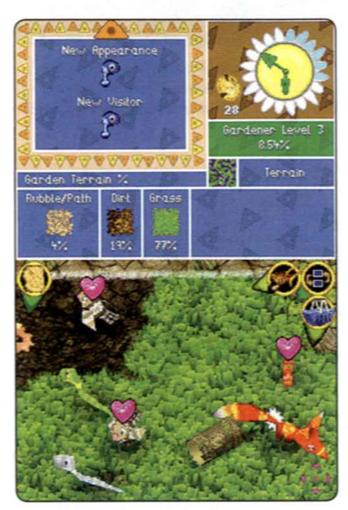
Poco después (como un minuto más tarde) las Piñatas empezarán a dar sus primeros pasos en vuestro jardín, probablemente alguna porquería como un Whirlm (el residente más básico con forma de gusano), y ahí empieza la diversión. Cada Piñata tiene un número de necesidades que cumplir para que se establezca en vuestro terreno asignado. Podéis pegarle con la pala y eliminar el problema.

Por desgracia, eso no implica ningún progreso en vuestra esquinita del paraíso; a algunas Piñatas les gusta el agua, a otras los árboles; ciertas Piñatas

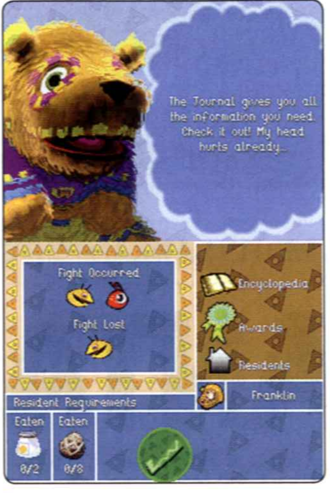


1 *Diddy Kong Racing* sufrió algunos cambios "interesantes" en su paso a DS. El más notable, el ofensivo acento estereotipo de Taj.
2 Hacen que las palabras "sin encanto" y "vil" cobren un nuevo significado. ¿Sabíais que esos demonios de papel en realidad pueden hablar?
3 Dirígelas por un laberinto para que lo consigan. Quizá sea la tarea más molesta de Rare desde *Conker* y el incidente de las "cuchillas giratorias".

Podéis seleccionar Piñatas y moverlas, o mandarles comer ciertos alimentos.



Cada acción se realiza con una herramienta y utilizando el lápiz táctil.



Algunas Piñatas no se llevan bien y pueden pelearse si no están contentas.

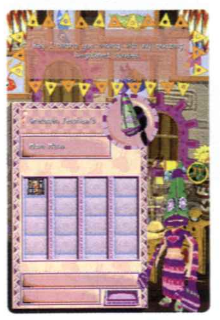
necesitan comer flores. Otras, para complicar las cosas, necesitan comer otras Piñatas para ser felices. Y si tus Piñatas son felices, se reproducirán.

NO ESTÁIS SOLOS

Algunas personas te echarán una mano a la hora de manejar tu extraño campo de cría.



Conoced a Willy, el constructor de *Pocket Paradise*. Podéis llamarlo para que construya estructuras sobre vuestra tierra. Si lo cogéis dormitando golpeadle con la pala para despertarlo...



Éste es Gretchen; es un cazador. Si necesitáis una Piñata específica para atraer a otra, Gretchen puede cazar la Piñata para vosotros y enviárosla. Hay que pagarle, por supuesto.



Lottie os venderá desde vallas hasta semillas. Necesitaréis dinero para mantener vuestro jardín en un estado decente, así que cultivar la tierra y venderle cosechas es importante.

Haga su suelo usted mismo

No dejéis, ni por un segundo, que las series de dibujos animados[2] os hagan pensar que esto es una tarea fácil. Debéis mirar más allá de sus terroríficos ojos hipnóticos (que, posiblemente, provengan de la anticuada factoría de personajes de Banjo de Rare) y detrás de cada Piñata residente feliz hay un jardín engorroso de cuidar.

Añadid el hecho de que no podéis satisfacer todo el tiempo a vuestras Piñatas, por ejemplo, porque unas son agresivas contra otras o simplemente porque no tenéis suficiente espacio para acomodarlas a todas. Y cuidar las plantas, controlar el espacio con cercados y aprender qué diminuto ecosistema atraerá a la Piñata que queréis están a la orden del día. Cuanto más rara sea la Piñata, más extrañas serán sus exigencias y más difícil será convencerla para que se reproduzca o que viva en vuestro terreno.

Las buenas noticias son que funciona muy bien en DS. Lo que antes había que controlar con el analógico y los botones de la Xbox, ahora se controla con un simple toque en la pantalla, lo que implica que la aburrida mecánica de la horticultura será una tarea considerablemente menos agotadora. De igual modo, muchas de las interrupciones, como los minijuegos de reproducción del original[3], han sido completamente eliminadas a favor de una experiencia más libre e inmediata.

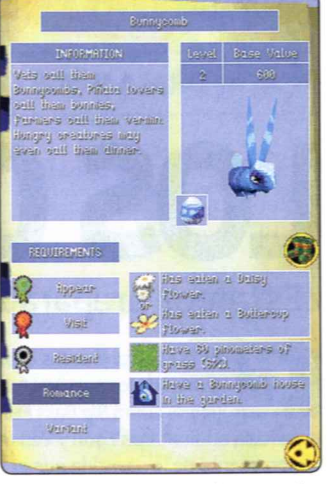
Un buen trabajo

Nos quitamos el sombrero ante Rare, pues. Después de todo, meter todas las Piñatas y la jugabilidad en la DS es un logro técnico; un logro que se ha alcanzado bastante bien. No se ha perdido ninguno de los encantos del original (que tenía un estilo visual muy distintivo), las áreas del jardín están suntuosamente detalladas y las propias Piñatas se ven muy lozanas sobre la pantalla, al haber transportado sus comportamientos individuales de forma admirable para un ambiente gráfico tan restringido en comparación con el de las consolas.

Rare ha ido aún más lejos sacando nuevos modos y funciones. Los jugadores más jóvenes, para los cuales tanta gestión se antoja muy compleja, pueden ocuparse del modo Playground, parecido a un cajón de arena, un modo de jugar con las Piñatas en un ambiente sin estrés, mientras que podréis comerciar recursos vía wireless con aquellos de vuestros amigos que también estén entusiasmados con esta curiosa actividad de cría de Piñatas. Para un juego en un principio relativamente sencillo, Pocket Paradise ofrece una cantidad sustancial de tiempo de juego, independientemente de vuestro nivel de habilidad, y bien podría ser el mejor *Viva Piñata* hasta el momento. Veremos si es así.



A veces seréis recompensados por embarazar o criar Piñatas especiales.



Pulsad pausa y conseguiréis acceso a la información y salud de cada Piñata.



¿Están hechos de papel reciclado? Eso es lo que realmente necesitamos saber





Todos hemos tirado libros en la escuela, pero imaginad que cientos de ellos forman un puño y que os golpean el estómago.



El nivel de la biblioteca ha mejorado en los últimos seis meses. Fijaos en los rayos de luz que entran a través de las ventanas.

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** VIVENDI **ESTUDIO** RED FLY **LANZAMIENTO** FINALES 2008

LOS CAZAFANTASMAS

¿Estamos preparados para un desastre de proporciones bíblicas?[1]

Cabría esperar que los desarrolladores usasen como base el género de los survival horror, pero en vez de eso se inspiraron en juegos como *Big Bass Fishing*. La anécdota es que mientras veían la película original, con Egon y Venkman enfrentándose a Moquete, se dieron cuenta de lo parecida que era la pose de cazar fantasmas con respecto a la de un pescador intentando sacar su presa del agua. En otras consolas, esto significa un movimiento exagerado de los sticks; en Wii nos enfrentaremos a los fantasmas más escurridizos con un completo uso del Wiimando.

Sumerio

Cuando vimos por primera vez *Cazafantasmas*, el juego daba la sensación de ser como un cadáver reanimado, muy caótico. Afortunadamente, sus mejillas están llenas de vida a día de hoy. Aquellas mochilas de protones, borrosas y cuadriculadas, se han transformado en cacharros que runrunean, más acordes con el estilo de dibujos animados que intenta conseguir Red Fly. El nivel de la biblioteca, que antes estaba libre de fantasmas, ahora está lleno de actividad espectral.

Abrirnos camino a través de la Biblioteca de Nueva York (los escenarios sacados de las películas originales nos hacen pensar que nos enfrentaremos a algunos enemigos del pasado que regresan para atormentarnos) no es fácil cuando todos los libros empiezan a atacar a nuestros héroes. Las obras de Reverte nunca tuvieron tanta garra como ahora, y si creías que era doloroso leer a Cervantes en el colegio, esperad a ver cómo sus grandes obras se fusionan en un luchador que recuerda a un centurión romano.

Parece la hija de Sara Montiel y el Grinch. Brr

Todo esto nos lleva hasta el enfrentamiento final contra el gran responsable de todo este lío; buscadlo en el diccionario como 'jefe final de nivel, el'. Un golem formado por volúmenes polvorientos; una amenaza literaria que sólo se puede detener a través de cuatro grandes puntos débiles de color rosa. Unas descargas protónicas bien dirigidas y devolveremos a este monstruo 'bíblico' (¿lo pilláis?) al infierno.

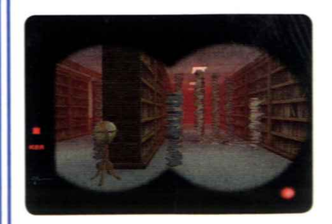
No babilónico

Otras noticias: Bill Murray al final se apunta al proyecto, el guión de Dan Aykroyd para el juego cuenta con unas épicas 400 páginas, el clásico tema principal de Ray Parker Jr estará presente (junto con 75 minutos de banda sonora que no se habían utilizado) y Rick Moranis no repetirá su papel de Louis. Todo son grandes noticias, pues...[2]

Vaya, abuelita, qué barras de vida más grandes tienes

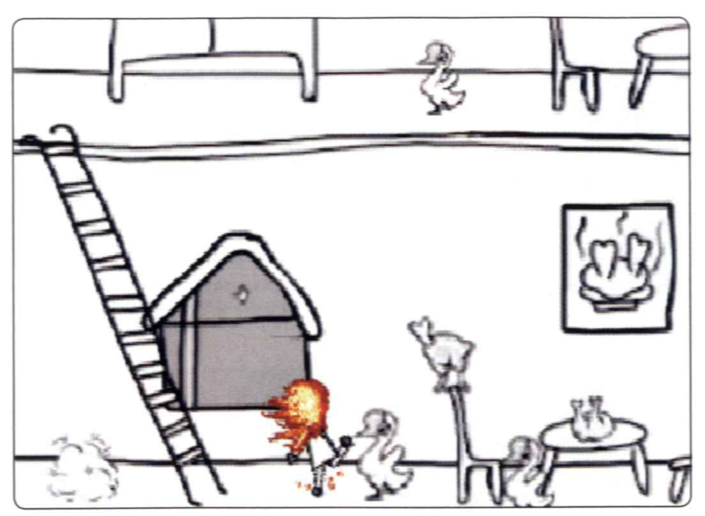
UN RÁPIDO VISTAZO

Terminal Reality, desarrolladores de las otras versiones, le echaron un jarro de agua fría a Red Fly al decirle a la prensa que la versión de Wii admitiría conectividad con DS, convirtiendo a la portátil en un medidor de actividad paranormal. Gran idea, pero rechazada por Red Fly. Nos quedamos sin una cámara fantasmal con forma de DS. Qué se le va a hacer.

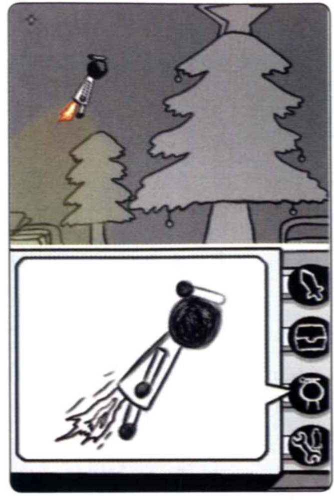




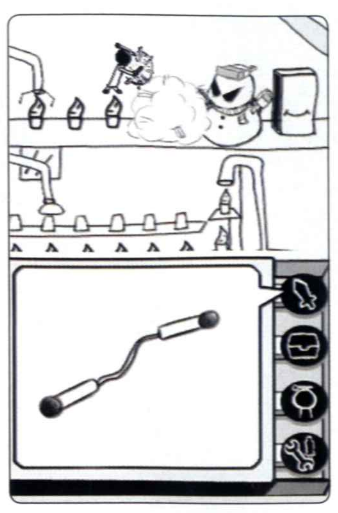
1 Otras alternativas para escribir aquí: "Enseñémosle a esa zorra prehistórica cómo hacemos las cosas en NGamer" y "Generalmente, nuestros electrodomésticos no se comportan así". 2 Todavía seguimos sin noticias de la versión para DS. Sabemos que tendrá vista cenital y que incluirá la misma microgestión de la versión para NES. ¿Quitando eso? Nada. Estudiaremos el caso, queridos lectores.



En la imagen, un desafortunado incidente con un cisne ha hecho que Matchman tenga la cabeza en llamas. Más vale que no te mueras, a la Reina no le gustaría eso....



Aquí un arriesgado uso de las llamas: jetpack. Ésa es una de las habilidades.



¿Ataques con un nunchaco? ¿O es un micrófono del infierno dual?

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** LEXICON **ESTUDIO** TF-H **LANZ.** PRINCIPIOS 2009

MATCHMAN



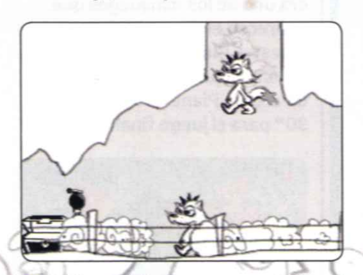
Id avisando a los malhechores más temidos: Matchman está en la ciudad

Como puedes ver, las cerillas no sólo tienen utilidad en pubs oscuros donde los hombres las usan como fuente de luz o para encender sus cigarros. Las cerillas también pueden ser héroes. O al menos, pueden en *Matchman*. "Matchman es el príncipe del Reino Cerilla", explica el desarrollador Steven Shao. "Una invasión genera una crisis económica y la gente no puede permitirse usar colores para dar vida a su mundo. ¡El Reino Cerilla está cambiando a tonos grises". Esto explica el curioso estilo artístico del título, si bien no era lo que el equipo del juego tenía en mente al empezar. "La idea original era utilizar un estilo de dibujo tipo bosquejo, pero, debido a la carencia de capacidad gráfica de DS, lo cambiamos por dibujos lineales", dice Shao. Claro que, "posteriormente, nos dimos cuenta de que la idea era más acertada para un shooter".

Dispárame

Así pues, ¿cómo puede salvar al mundo un héroe hecho de fósforo?: En una mezcla de shooter y plataformas (*Gunstar Heroes*, pero menos complicado). "*Matchman* abandona la tensión que se encuentra habitualmente en los shooters, reemplazándola con ideas más vivas," explica Shao. Por "vivas" sólo podemos asumir que Shao se refiere a la decisión de TF-H de añadir "factores típicos de los cuentos de hadas, consiguiendo un shooter cargado de humor."

¿Un *Metal Slug* mezclado con los hermanos Grimm? Habrá un buen número de villanos. "Los jefes de cada escenario son personajes de cuentos de hadas: el lobo de Caperucita Roja, o la reina de Blancanieves". Shao describe un encuentro en el que varias manzanas entran en el cuento del folclore ruso, Baba Yaga, con la intención de abrirla desde dentro. Ni Shrek[1]...



Matchman deberá recuperar un tesoro, derrotando a pseudolobos por el camino.



Pero ¿es que también sabe karate? ¿Hay algo que Matchman no pueda hacer?

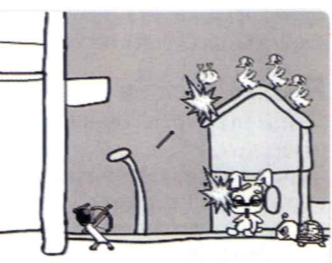
Y DS es sólo el principio de la conquista mundial de *Matchman*. En 2009 habrá una versión para Wii dispuesta a romper moldes. "La versión Wii es en realidad *Matchman 2*, continuando la historia desde donde acaba el de DS", dice Shao. "Pero, al contrario que la versión DS, será un RPG de acción completamente en 3D. El control del mando de Wii será clave para el uso de armas, tomando una idea similar a emular el objeto para poder manipularlo".

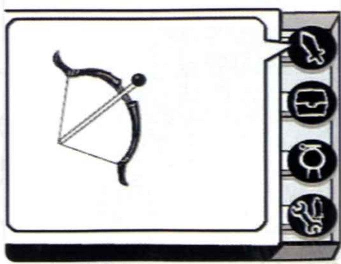
Shao ha conseguido despertar nuestro interés[2], y no podemos esperar a descubrir nuevos detalles del título, tanto en DS como Wii.

OBJETIVO: TOQUETEAR

Ataques poderosos surgidos de golpes minúsculos

Los combates en *Matchman* se centran en lo que Shao entiende por "manipulación de la emulación", es decir, utilizar el objeto según lo haríamos en la vida real, pero en este caso a través de la pantalla táctil. El de la imagen es obvio, un arco. Pero hay otras armas que siguen siendo un misterio. "Ametralladoras pesadas, lanza cohetes, cañones magnéticos... cada arma tiene su función y utilidad única", explica Shao. "Y cada arma tiene varios tipos de munición, incluyendo flechas de fuego o granadas de humo". Añade un nunchaco, y más le valdría correr al Gran Lobo Feroz si no quiere caer derrotado: "Lobito, qué heridas más grandes tienes..."







1 Varias culturas visualizan a Baba Yaga dentro de una cabina, con patas de gallina. Parcialmente, ésa pudo ser la inspiración de *El Castillo Ambulante*. 2 Habrá además una pequeña parte de modo viajero que "permite a los jugadores controlar el juego con una sola mano. Puedes liberar una mano para hacer otra cosa, la diversión no se verá mermada". ¿Te lo imaginas? Sería el paraíso.

¡NUEVO JUEGO Wii!



Niño juguete Uno de los combates es contra un fabricante de juguetes loco que maneja un barco pirata. ¿Veis el aro metálico alrededor del barco? La acción va, literalmente, sobre raíles.



Siempre pasa algo para mantenerte entretenido, como esos terribles anuncios que pasan por la televisión.



En las secciones de conducción del juego. Un jugador tiene que conducir y disparar y el otro disparar y lanzar bombas.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** CAPCOM/PROEIN GAMES **ESTUDIO** BIONIC GAMES **LANZAMIENTO** 2009

SPYBORGS

¿Déficit de atención? Tenemos el juego para ti...

¿Pirañas biónicas? ¿Cocodrilos con cohetes? ¿Malvados ositos de peluche recubiertos de aguas residuales? Si pensáis que los enemigos de *Spyborgs* suenan como si se hubieran escapado de los dibujos del sábado por la mañana, estáis en lo cierto. La aventura de acción de Bionic Games se ha diseñado exactamente como un programa de televisión; en vez de niveles tenéis episodios, y el juego se ve interrumpido de vez en cuando por "anuncios" representados como minijuegos. Podéis estar a punto de enfrentaros con un jefe y veros arrojados en una pelea de robots en miniatura que parecen una versión nuclear de los robots luchadores de Mattel[1].

Robo-boogie

El juego en sí mismo tiene un aire a *Lego Star Wars*. La acción es siempre cooperativa, así que si no tenéis a un amigo por ahí, tendréis que confiar en los personajes controlados por la máquina para resolver los puzles del juego, del tipo "espera en el interruptor mientras tu compañero pasa".

Hay cinco personajes principales y se os asignará un par de ellos dependiendo del nivel que estéis jugando. Por ejemplo, Kinetic, el aficionado a los deportes extremos, va por ahí en un hoverboard[2], y Bouncer, el tierno cyborg asesino, aborda los problemas destrozándolos con sus puños metálicos[3]. También hay un DJ adolescente con discos mortales y una ninja de apariencia genérica, pero aún tenemos que verlos en acción. Sea quien sea quien acabes utilizando, la acción no termina. El juego está lleno de secciones de conducción y de zonas guiadas donde deberemos disparar con el Wiimando, además de los puzles.



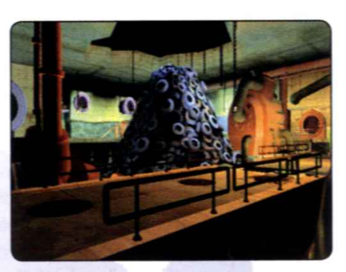
El tipo de la izquierda es Bouncer, una máquina de matar con un corazón de oro.



Los puzles son sencillos; estáis viendo un terrible lote de plataformas de presión.

¿El fin de la infancia?

Spyborgs se encuentra entre los juegos de niños y el obsceno humor adulto, y los desarrolladores de Bionic Games son realmente ambiciosos[4], afirmando que se está negociando el convertir el juego en un verdadero programa de televisión. El que tengan éxito o no, depende de lo bien que funcione la comedia y de lo encantador de los personajes, algo difícil de decir en esta primera etapa. Esperamos poder sentarnos pronto con la versión jugable final.



Parece todo muy vacío, ¿verdad? No os preocupéis, la versión que vimos tenía una docena de peces monstruo en pantalla.

HABLANDO MAL

¿No os ponen malos los juegos con interludios de acción rítmica donde un par de carpitas robot en un río cantan canciones sobre fontanería? Quizá no, pero esto era uno de los minijuegos que aparecen en los anuncios que nos muestra Bionic. La verdad es que tenemos que admitir que fue divertido. Planean tener "sobre 30" para el juego final.



Sí, no hacen más que soltar palabrotas. Resulta que los peces fontaneros no saben comportarse.



1 Ya sabéis, esos robots rojos y azules producidos por Mattel que se pegaban puñetazos el uno al otro. Paradox Entertainment sacó un juego entero de ellos en 2000.
2 Es la tabla flotante de *Regreso al Futuro 2*. ¿Qué no la has visto? ¿Qué has hecho en los últimos 20 años? 3 Sí, tendréis que agitar el Wiimando y el nunchaco como si fuerais un gorila cabreado para tirar muros. 4 El equipo es nuevo, pero algunos de ellos ya han trabajado en el shooter *Ratchet & Clank* para PS2

¡NUEVO JUEGO DS!

Perros guerreros contra hombres con palos. Tendrían una oportunidad si les engañano para que vayan a buscar el palito.



Igual que el juego de PC en el que está inspirado, *Mythologies* unirá héroes, monstruos y dioses de distintas fuentes.



Hay tres culturas diferentes: podéis jugar con los egipcios, aplastar mortales con vuestras sandalias con Perseo, el héroe griego, o incluso enviar a los nórdicos al Valhalla.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** THQ **ESTUDIO** GRIPTONITE GAMES **LANZAMIENTO** OTOÑO 2008

AGE OF EMPIRES
MYTHOLOGIES

Rendimos pleitesía a Anubis, el dios con cabeza de chacal, en este mitológico juego de estrategia portátil

Llegó la victoria en Waterloo cuando Napoleón se vio hecho pedazos en las garras de una esfinge? ¿Consiguió Cromwell una victoria decisiva en la Batalla de Naseby gracias al despliegue táctico de un minotauro? No, y si sois como nosotros, seguro que pensáis que, por culpa de ello, el mundo es un lugar algo más triste.

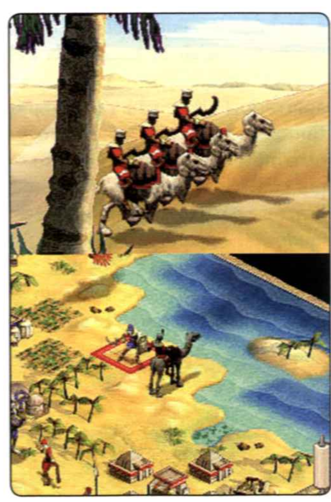
Así, conscientes de que los mineros son más aburridos que las águilas que disparan relámpagos, THQ y Griptonite Games han decidido deshacerse del empacho histórico de *Age of Empires*. A cambio, han creado un juego basado en unidades nacidas de la febril imaginación de los pirados del antiguo mundo, también llamados egipcios, griegos y vikingos.



Hay cantidad de opciones multijugador con mapas extra, objetos intercambiables y juego con sólo una tarjeta.

Cuéntame un cuento

Igual que el juego de 2006 para DS *Age of Empires: The Age of Kings* de Backcone Entertainment, Griptonite toma un ETR de PC (en este caso *Age of Mythologies)* y le elimina todo lo superfluo para quedarse con lo central: un juego por turnos, que resulta tan rápido y llevadero como cabría esperar de un juego de estrategia post-*Advance Wars*. Contamos con que la mayor parte de los elementos del anterior *Age of Empires* de DS vuelvan a aparecer. Algo que no volverá, según los desarrolladores, es la confusión entre vuestras unidades en un campo desordenado. Aunque parece haber sido resuelto con mejores gráficos, sospechamos que también será más fácil diferenciar las unidades básicas de los hombres escorpión de color rojo[1].



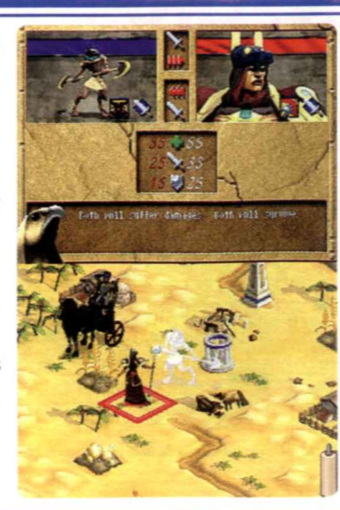
THQ afirma, de manera misteriosa, que *Mythologies* utiliza un sistema de batalla de "combate activo". ¿Y eso es...?

Escuadrón divino

La estrategia es un género muy poco explotado en DS, y *Mythologies* toma forma para rellenar ese hueco. Aún más importante: podéis controlar abejorros gigantes. Ofrecemos la sangre del cerdo preferido de Álex a los poderes de ahí arriba para que todo vaya bien durante el tiempo de desarrollo restante.

¿OS APETECE PROBAR?

El juego ofrece una predicción del resultado de los combates. Mientras que en el juego anterior era un consejero terrenal quien nos informaba sobre el posible resultado, *Mythologies* tiene como encargado para las predicciones a un halcón parlante. Nosotros aprobamos el cambio, y lamentamos no haber tenido un halcón hablador en cualquier momento, en particular para la próxima vez que juguemos un strip poker con los del equipo de la revista *EDGE*.





1 Indicar que los hombres escorpión son más propios de la cultura mesopotámica que del mito egipcio. Son ese tipo de cosas que hacen que te roben el dinero para la comida.

GAUNTLET

Un Hack 'n' Slash retro pero en 3D para tu Nintendo DS

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN GAMES
ESTUDIO	BACKBONE
LANZAMIENTO	SEPTIEMBRE



Toneladas de monstruos, llaves gordas para recoger, carne asada para recuperar energía, y algo que parece queso y uvas. Esto es *Gauntlet*, no hay duda.

Como clásico de los 80 constantemente resucitado, *Gauntlet* todavía tiene mucho que decir. Y los juegos que inspiró, como *Baldur's Gate*, añadieron mucho al formato original. Pese a todo, hay gente que todavía tiene fe en el poder del guerrero, la valkiria, el elfo y el mago contra las infinitas hordas del mal, por lo que tienen una cita ineludible en Nintendo DS.



Cuando la cosa se pone chunga, nada como tirar de la ayuda de tus coleguitas.

Un juego vintage

La jugabilidad es fiel al título primigenio, con enormes laberintos llenos de monstruos. Estas bestias nacen de generadores que parecen pilas de huesos, y la única forma de limpiar los escenarios es destruyendo todas estas máquinas infernales. Los jugadores pueden disparar ataques a larga distancia para mantenerse a una distancia de seguridad, pero cuando lo inevitable sucede y los tenemos cara a cara, podemos lanzar ataques mágicos que matan a todo bicho viviente que esté en pantalla.



Desde luego, es más realista que el original.

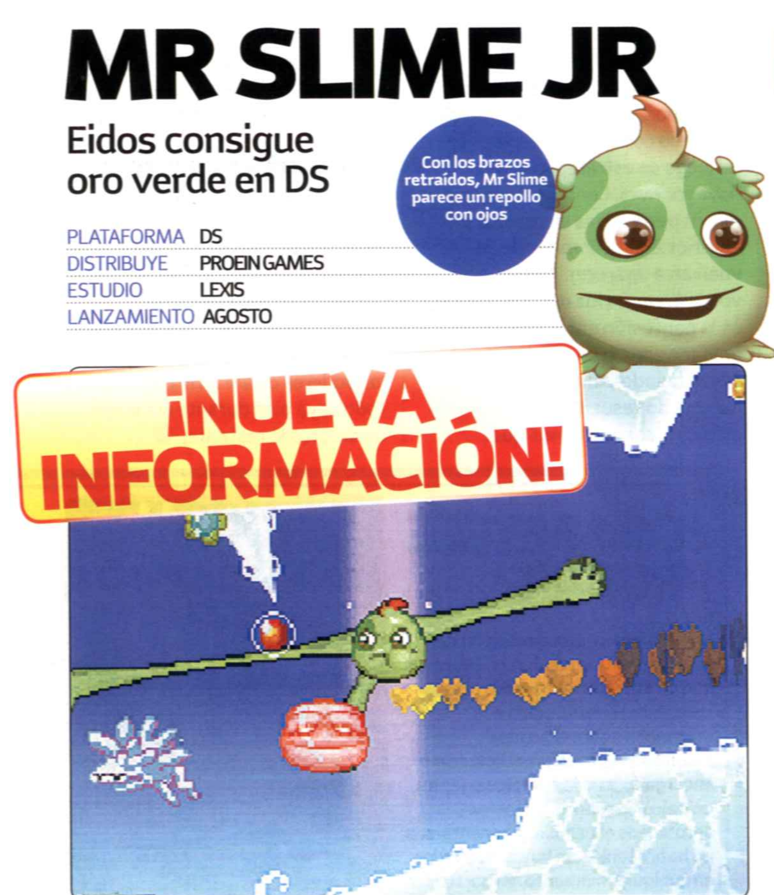
Éste es uno de esos pocos juegos para DS en los que la pantalla de juego se extiende a través de los dos displays de la consola, y es un poco raro acostumbrarse a mirar las dos para aprovechar el "horizonte" de juego. También se puede hacer que los fondos roten alrededor de los personajes, algo que nunca hubiésemos soñado en aquellos maravillosos ochenta.

MR SLIME JR

Eidos consigue oro verde en DS

Con los brazos retraídos, Mr Slime parece un repollo con ojos

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN GAMES
ESTUDIO	LEXIS
LANZAMIENTO	AGOSTO



Mr Slime tiene uno de sus tentáculos tocando algo que al de rojo parece que le encanta.

Probablemente orientado a una audiencia infantil, *Mr Slime Jr* nos recuerda mucho a *Donkey Kong Jungle Climber*, añadiéndole unas extremidades de goma. Para maniobrar en los niveles tienes que lanzar tus miembros (malpensados no, gracias) a unos anclajes. A diferencia de *Donkey Kong*, no está limitado por la distancia[1] –o número– de sus extremidades. Pulsa sobre un punto de anclaje en la pantalla y el protagonista se lanzará a agarrarlo. Pulsa encima de otro, y también se agarrará a él. Y otro, y otro más, hasta que esté sujeto por cuatro cuerdas que son sus brazos. La parte de puzle en el juego viene cuando tienes que saltar algunos obstáculos del escenario. Una vez anclado a un punto, ya no hay quien te suelte de ahí, pero hay que tener cierta habilidad para desplazarse por los niveles en la dirección correcta. Puedes estirar el cuerpo hacia un lado como si fuera una banda elástica y utilizar el brazo que tengas libre para poder agarrarte a otro punto.



En un sitio tan caliente podría derretirse.

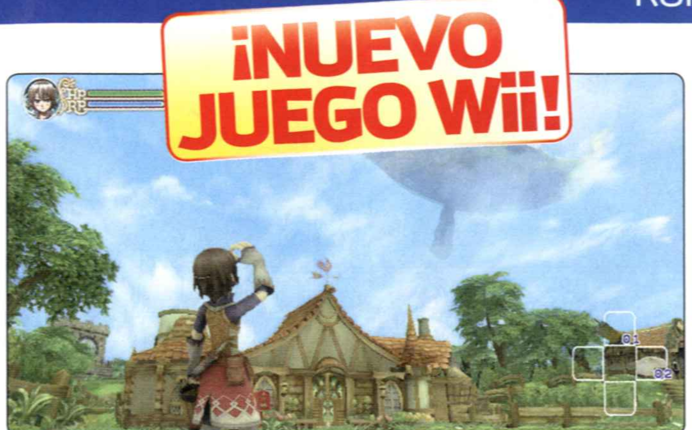
¿Tienes cosquillas?

Mientras intentas hacer todo esto, los enemigos te atacarán con un montón de tácticas de distracción, como hacer cosquillas a Mr Slime para que se suelte. Cáete de una percha y verás como el camino para volver a subir no es tan divertido como la primera vez. A primera vista puede tratarse de un juego para niños, pero también se puede entender como diversión sofisticada.



Vaya un ligón, el tío. Parece que se nos ha echado novia.

1 Existe la posibilidad de que Mr Slime sea pequeño, en cuyo caso los pelos de los brazos de *Donkey Kong* puede que sean más largos que sus extremidades. Todo es relativo.



Esto es muy Doctor Who. Eso sí, habrá muchas cosas que exterminar por el camino.

RUNE FACTORY FRONTIER

Nueva era de agricultura y puntos de daño

PLATAFORMA Wii
DISTRIBUYE MARVELOUS
ESTUDIO MARVELOUS
LANZAMIENTO FINALES DE 2008 (JAPÓN)

Caracoles. ¿En serio que esto es un *Harvest Moon* para Wii? ¿No existe una regla para que estos juegos sean una réplica fea de sus precursores de GameCube? Es decir, mirad: este juego tiene gráficos y todo. Se trata de la última entrega de la serie *Moon* de Marvelous, el debut en Wii de *Rune Factory,* un spin-off.

Modelos detallados, follaje lozano, se vislumbran una gran variedad de casas; tal vez no suene a algo maravilloso, pero cuando llevas esperando cinco *Harvest Moon* hechos por el mismo molde, el cambio es realmente satisfactorio. Las ideas han estado siempre ahí (convertir un terreno árido y seco en un paraíso agrícola), pero ahora al fin se va a completar la transición, tanto en gráficos como en mecánica.

La simple esposa

¿No jugaste a *Rune Factory* para DS? El punto es éste: toda la tranquila agricultura que podéis esperar, más patear monstruos las clásicas mazmorras de todo buen RPG. Ningún juego hasta la fecha había combinado con tanto acierto los dos estilos de juego. El cuento gira alrededor de Laguna, un joven al que se le ha encargado cultivar Tranrupia.



Campos de fresas para siempre, o, por lo menos, hasta que las vendas a los vecinos.

Al superar las dificultades de la agricultura (vender nuestra primera cosecha, ampliar nuestras tierras, etcétera), conseguiremos atraer gente a la isla, y con ellos llegarán los objetos necesarios para los combates. Los combates emplearán la acción en tiempo real de la versión de DS, mientras Laguna se abre camino en busca de los secretos que oculta una isla en forma de ballena que ha aparecido en los cielos.

Todos esos combates deberían poneros en forma para cortejar a la horda de mujeres solteras que esperamos que habiten la isla rural. ¿Avanzar por mazmorras, brincar y cultivar judías? Contamos con ello.



Una de las mujeres de la isla. No cabe duda de que le atrae nuestra regadera.



Años de cultivar nogales puede hacerte cambiar tu actitud hacia las ardillas.

SKY CRAWLERS

No hay naves aquí



PLATAFORMA Wii
DISTRIBUYE NAMCO BANDAI
ESTUDIO PROJECT ACES
LANZAMIENTO AGOSTO (JAPÓN), POR CONFIRMAR (EUR.)



Tras haber dominado la mirada triste y melancólica, llegará lejos en el anime.

El director de cine japonés Mamoru Oshii siempre tuvo "algo" con los videojuegos[1], como puede atestiguar cualquiera que haya visto *Ghost in the Shell* o *Avalon*. Así que tiene sentido que su último anime, *Sky Crawlers*, haya dado el salto hacia las pantallas de las consolas. Más sorprendente es que sea un juego exclusivo de Wii desarrollado por Project ACES, quienes acaban de deslumbrar al mundo de los juegos con *Ace Combat 6* para 360. Construido desde cero para Wii, no se parece en nada al horripilante *Blazing Angels*. Los aviones realizan arcos suavemente y se deslizan sobre enormes vistas, de vez en cuando se alzan entre algodonosas nubes para luchar contra los enemigos que se ocultan entre las cercanías.



Las maniobras evasivas de los combates a muerte y los giros en tonel son un regalo.

Battle Royale

El estilo artístico está lejos de los aburridos clichés en los que suele basarse el género, optando a cambio por un mundo teñido de nostalgia con cielos de acuarela y valles azotados por el viento. Los movimientos planean con giros del nunchaco, mientras que el Wiimando controla la velocidad y las armas. Probado y comprobado con el soberbio *Heatseeker*. Mientras tanto, el argumento de la película y el juego gira alrededor de pilotos infantiles que se ven forzados a enfrentarse en combates aéreos para el placer del público adulto; la desolación del argumento encuentra un ingenioso contrapunto en la visión que tienen los niños desde el cielo. Con un imponente pedigrí detrás de sí, esperamos grandes cosas de este *Sky Crawlers.*



No hay rastro de grandes industrias lanzando vapores nocivos al aire. ¡Hurra!



Los aviones están tan magníficamente detallados, tan vibrantes como los fondos.



Tras haber dominado la mirada triste y melancólica, llegará lejos en el anime

1 También tiene "algo" con su mascota preferida, Gabriel, un sabueso que hace cameos en todas sus películas.



La influencia de *Harvest Moon* es bastante evidente a nivel de diseño.



Un ejemplo de la irresponsabilidad de un rey, llevando a su gente a la muerte.



PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** RISING STAR **ESTUDIO** MARVELOUS **LANZAMIENTO** PRIMEROS 2009

LITTLE KING'S STORY

¿Es nuestra impresión o los reyes son cada vez más jóvenes?

Desde su anuncio, hace bastante tiempo, cuando simplemente se conocía como "Proyecto O", *Little King's Story* ha generado mucha más expectación que la que se esperaba en un principio. Parte de la culpa de esto ha sido indudablemente su desarrolladora, y es que los cerebros tras *Little King's Story* son gente que ha trabajado en sagas como *Final Fantasy, Dragon Quest* o *Harvest Moon*.

El enfoque jugable es otra razón por la cual no podíamos esperar a ponerle las manos encima. Todo indica que esta mezcla entre la interacción de la saga *Sims*, la cooperación de *Pikmin*, las misiones de un RPG y el bucólico estilo de *Harvest Moon* será genial.

Desacuerdo real

El punto de partida es que tú, el joven Corobo, has heredado la corona y por tanto te ves declarado monarca del Reino Arupoco. Tu misión es hacer feliz a tu pueblo y convertirlo en un lugar agradable para vivir. Tu papel como Corobo es en principio dar órdenes, para que otras personas suficientemente inteligentes lleven a cabo, por sí mismas, los encargos que les haces.

Pero tus ciudadanos no son sólo "Pikmins". Los desarrolladores han otorgado a cada PNJ su propia personalidad y puedes interactuar con ellos de forma individual. Y esto tiene varias implicaciones: el productor, Yoshirou Kimura, dijo en una entrevista que querían implementar un sistema mediante el cual, si alguien de tu equipo muere luchando contra un dragón, tú deberías ir a la casa de la familia del PNJ y explicarle por qué no volverá. No sabemos si esto se añadirá en el juego final[1], pero iremos preparando nuestra expresión más solemne para esos momentos.

El tráiler que hemos visto muestra un mundo poblado por vacas con alas, y mucha gente con orejitas de conejo. El hecho es que una casa contaba con una vaca falsa en el campo, lo que indica que es un juego que no se toma muy en serio. Eso nunca está mal, y de hecho le da un plus de diversión. Parece un buen trato, al menos por el momento.





El rey Doburohku es el que domina el reino y está borracho. Legendario.

Mantente atento a tus ciudadanos, puesto que viven sus "propias vidas".

¿QUIÉN ES QUIÉN?

Entre otros nombres, se incluyen los productores Yasuhiro Wada *(Harvest Moon)* y Yoshirou Kimura *(Harvest Moon, el surrealista y genial Chulip)*, el diseñador de personajes Hideo Minaba *(Final Fantasy XII)* y Youichi Kawaguchi *(Dragon Quest VIII)* como director. No está mal, ¿verdad?



Hemos estado leyendo el Gran Libro de Adjetivos para JRPGs, y ahí va una lista: Rápido, Único, Fantástico.



No hay trabajos como "Carpintero" o "Soldado", pero el énfasis es individual, no en grupos.



1 Kitamura ha dicho que este ejemplo de interacción avanzada entre personajes podría ser demasiado adulto para un "juego familiar", por lo que quizá al final no lo veamos. Lo cual es una lástima... Tan sólo imaginad algo como esto: "Lo siento mucho, su marido no volverá, pero deberías haber visto su expresión cuando el dragón lo calcinó. Era como una gran cerilla, pero gritaba más".



PARA NINTENDO Wii













Mándanos el cupón con tus datos y entrarás automáticamente en el sorteo de uno de los 15 juegos que sorteamos

CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 13 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

SOUL EATER: MONOTONE

PLATAFORMA Wii
LANZ. SEPTIEMBRE (JPN.)

Otra exclusiva de Square Enix basada en un manga para Wii. Con un estilo de juego muy parecido al de *Kingdom Hearts*, este action-RPG nos invita a la ciudad de la muerte, donde unos jóvenes estudiantes intentan hacerse shinigamis gracias a las enseñanzas del dios de la muerte... Algo así como otra serie a lo *Bleach*.





BONUS EXTRA

Antes de llegar al bosque de las Reviews te encuentras con un prado de pequeñas Previews con formas de flor

SPORE CREATURES

PLATAFORMA DS
LANZ. OTOÑO 2008

La fauna y flora creada a base de movimientos con el Wiimando tenía lógica como complemento a la versión de PC... ¿Qué queda en DS? La creación de bichos es algo inferior, pero la idea de jugarlo en portátil es interesante. Coleccionar nuevas piezas te dotará de coloridos ataques (algo así como las evoluciones originales del juego).





SPACE INVADERS GET EVEN

PLATAFORMA WiiWARE
LANZAMIENTO AGOSTO

¿Quién demonios querría ser un Space Invader? Día tras día siendo erradicado por láseres que te achicharran y te dejan por los suelos... Menudo rollaco. ¡Nunca más! Comandados por ti, logra la invasión total de la tierra moviendo tus Space Invaders con el Wiimando.







SPORTS PARTY

PLATAFORMA Wii
LANZ. FINALES JULIO

¡Un clon de Wii Sports de Ubisoft! ¿Qué es eso que se escucha? Es el sonido de un tímido aplauso.





ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE

PLATAFORMA Wii
LANZAMIENTO OTOÑO

Piratas que se meten en otro entuerto "RPGficado". El apartado sonoro está a buen recaudo con Brook.

EL ORO DE NINTENDO

Hora de desempolvar esas viejas cajas del desván...

Anticuarios del mundo, preparaos. Todos hemos oído hablar de cuadros extraños, joyas o artefactos antiguos que se ponen a la venta en el rastrillo, pero ¿qué hay del ocio digital? Pues lo cierto es que esos juegos viejos que tu madre te dice siempre que tires, podrían valer una pequeña fortuna, y dado que Nintendo lleva en el negocio desde tiempos inmemoriales, los que más pintan valer buenos euros en eBay son tus juegos de NES, SNES e importación. Podríamos hacer la lista entera sólo con títulos de Game & Watch (son como el maná de los coleccionistas), pero por el bien del equilibrio, he aquí una lista de algunos de los juegos más valiosos del catálogo de Nintendo. Así que antes de tirar ninguna caja de "basura" del desván, aseguraos de que no contiene ninguno de estos 25 clásicos, auténticas rarezas.

[Agradecemos a **www.retrogames.co.uk** su colaboración en la realización de la siguiente lista.]

25 HARVEST MOON (SNES, EEUU) 75€

Los aficionados de este simulador de granja y cortejo siguen pensado, aun a día de hoy, que la mejor versión de *Harvest Moon* es la de SNES. No aparece con frecuencia en eBay, pero cuando lo hace, a buen seguro se pagan al menos 75Ð por una copia con caja. La versión de N64 saldría poco después, supliendo la falta de popularidad inicial del juego de SNES.





Banjo-Tooie tuvo notas muy elevadas cuando salió a la venta. Aunque la revista *Amor por los Banjos* le puso sólo un 15%, alegando que no había banjos suficientes en el juego.

24 BANJO-TOOIE (N64, PAL) 75€

El primer *Banjo-Kazooie* de Rare tuvo muchísimo éxito, pero *Banjo 2* sufrió durante el desarrollo y acabó llegándonos casi al final del ciclo vital de la N64. Aunque es posible conseguir copias más barat as, una buena versión con su caja y todo son al mínimo 60Ð, y las copias precintadas han llegado a venderse por unos 130Ð. A buen seguro, estos precios aumentarán a medida que se acerque el lanzamiento de *Banjo-Kazooie 3* para Xbox 360.

23 DRACULA X (SNES,EEUU) 86€

El último *Castlevania* para SNES no gozó del mismo éxito que sus entregas anteriores, pero últimamente la serie ha aumentado su caché entre los jugadores, más desde que se dispararon los precios de *Castlevania: Symphony of the Night* para PS1. No parece que *Dracula X* vaya a bajar de precio.



Aquí se puede hacer una referencia a Jerry Lee Lewis, y estamos seguros de que sería "grandes bolas de fuego". Pero podríamos equivocarnos.

22 SIN & PUNISHMENT (N64, JAPÓN) 86€

Aunque la versión para la Consola Virtual ha afectado negativamente al precio del original, este clásico de N64 sigue siendo una joya para todo Nintendófilo. El shooter de Tresaure estaba diseñado para el stick analógico de la N64, y no hay nada mejor que jugarlo en su consola natal. Una buena inversión y un juego de coleccionista que volverás a disfrutar de vez en cuando.



21 NARUTO: CLASH OF NINJA (GAMECUBE, PAL) 92€

Aunque en Norteamérica y Japón está muy barato, el lanzamiento PAL de *Naruto Clash of Ninja* no tuvo una gran tirada, y ha llegado a costar 92Ð en eBay. Debido a su limitado número, seguramente otros títulos de GameCube como *Chibi-Robo* y *Baten Kaitos* también subirán de precio.



20 EARTHBOUND (SNES, EEUU) 100€

Este éxito japonés llegó a estrenarse en EEUU, pero sin gran impacto. Ahora, se le aprecia por sus chistes internos a los RPG y por su visión humorística de la cultura norteamericana. Abundan los rumores que llevan a *EarthBound* a la Consola Virtual, lo que podría reducir el precio de esta importación.



Curiosidad sobre *Earthbound*: en realidad es *Mother 2* (bueno, en Japón, donde es *Mother 2: Gyiyg no Gyakushu*). Y eso es todo en cuanto a esta curiosidad.

19 PAPER MARIO (N64, PAL) 100€

Otra rareza PAL. Aunque *Paper Mario* sigue siendo uno de los títulos de más éxito en la Consola Virtual, los coleccionistas seguirán ansiosos por pagar para tener esta gran mezcla de puzles y plataformas en su versión original. Hasta hace poco, era posible encontrar alguna copia de este clásico de N64 en tiendas de segunda mano.

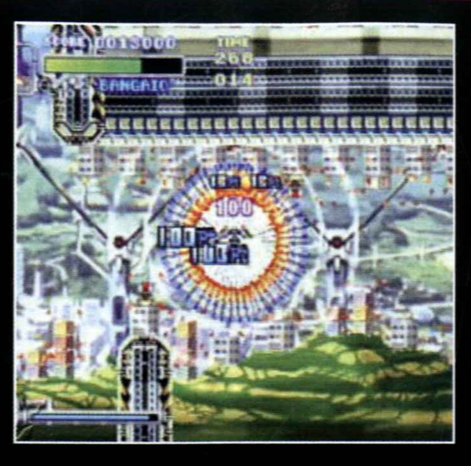


Un par de copas y Peach empezará a hacer todo tipo de comentarios "salidillos". Y todos sabemos lo que significa 'relajémonos y hablemos un rato', ¿verdad? ¿EH? ¿EH?



18 BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH (N64, JAPÓN) 100€

Si creías que la versión para Dreamcast de *Bangai-O* era buena, deberías ver la original para N64, con su excelente control analógico. Sólo hubo 10.000 unidades en Japón, y desde entonces el precio no ha hecho más que subir. Si consigues uno en buenas condiciones y en su caja, los coleccionistas llamarán a tu puerta.



17 CHRONO TRIGGER (SNES, EEUU) 110€

No es difícil de encontrar; de hecho, hay miles de copias en el mercado. Sin embargo, es tan bueno, y se ha creado tal reputación, que la gente está deseando pagar más de 130 euros por una copia de SNES, con su caja y precintada. Puedes conseguirlo hasta como parte de *Final Fantasy Chronicles* para PS1, pero aún así, se paga mucho por él. Nos da que lo principal no es buscar rarezas.



16 NINJA GAIDEN TRILOGY (SNES, EEUU) 185€

Cuando salió en 1995, este recopilatorio no consiguió tener buenas ventas, aun incluyendo los tres *Ninja Gaiden* lanzados en NES con mejoras gráficas. Pero desde que llegaron los *Ninja Gaiden* de nueva generación, la estrella de Tecmo ha subido, elevando consigo el precio de este cartucho de forma considerable.


Gracias a los misterios de la perspectiva, ese fuerte-montaña impenetrable tiene sólo unos cuatro metros de altura. No le debería llevar mucho tiempo acabar con ella



15 FINAL FIGHT 3 (SNES, PAL) 222€

La versión PAL de *Final Fight 3* es un tesoro oculto esperando a ser descubierto. Aceptémoslo, a menos que seas coleccionista, no vas a reconocer su verdadero valor, y ésta es tu mejor oportunidad para hacerte con una joya en los rastrillos. Un cartucho a pelo puede valer sólo 50Đ, pero si logras encontrar una copia con su caja, se alcanzan los 200-250Đ. Además, es un buen juego, que incluye dos personajes extra: Dean y Lucia Morgan.



¿A nadie más le parece raro que haya tres entregas de *Final Fight*? Después del primer 'final' lo que sea, ¿puede haber más?

14 SPACE INVADERS (VIRTUAL BOY, JAPÓN) 250€

Un *Space Invaders* para Virtual Boy, bien conservado y con caja, puede alcanzar los 246Đ hoy día. Es uno de los mejores de la consola, y mientras no estés mucho tiempo (te puede provocar una migraña, será por decirlo veces), podrás pasar un buen rato. Los juegos de la VB han visto su precio disparado en los últimos cinco años, y no parece parar pronto. Tal vez sea buena inversión para el futuro...





13 THE FLINTSTONES: SURPRISE AT DINOSAUR PEAK (NES, EEUU) 250€

Cuando la NES llegó al final de sus días, las editoras empezaron a lanzar los juegos para las casas de alquiler, dejando las tiendas tradicionales. *Los Picapiedra 2* es una muestra de ello, y aunque es algo más fácil de ver en Europa que en el resto del mundo, puede alcanzar precios altos. Las copias norteamericanas hasta 246Đ, aunque encontrar antiguos juegos de alquiler en buenas condiciones es como encontrar un buen chiste en *Pasión de Gavilanes*.





Intenta ignorar que se trata de un juego de *Los Picapiedra* y piensa en todas las cosas maravillosas que podrás hacer si consigues una copia.

12 STARFOX SUPER WEEKEND/ DONKEY KONG COUNTRY COMPETITION CARTS (SNES, EE.UU.) 250€

Estos dos cartuchos independientes fueron creados específicamente para ser usados en las competiciones de promoción de la cadena Blockbuster. Sólo hubo unas 2.500 copias de cada, pero al principio se vendían en las tiendas a precio reducido. Debido a su rareza, es posible ver cómo se venden en eBay por unos 246€, según el estado en el que se encuentren.



El cartucho pone que está "prohibida su venta". No os preocupéis. No se lo diremos a nadie si ponéis vuestra copia a la venta en eBay por un trillón de euros.

11 RENDERING RANGER R2 (SUPER FAMICOM, JAPÓN) 250€

Este clásico de disparos era de los creadores de *Turrican*, así que sabe Dios por qué un juego de tanto caché no ha salido de Japón. Es poco habitual que una rareza así siga siendo muy jugable a día de hoy. Sólo el cartucho puede venderse por 100€, pero si encuentras una versión completa y con caja, se va a los 250€.



10 FIRE EMBLEM THRACIA 776 COLLECTORS' PACK (SUPER FAMICOM, JAPÓN) 250€

Thracia parece el nombre de una enfermedad de las que puedes contraer en un burdel búlgaro, pero es un pack de coleccionistas de *Fire Emblem* muy raro de ver. Como sólo salió en Japón, y en edición limitada, no es probable que lo encontréis en los saldos de vuestras tiendas, pero es buen ejemplo de que siempre hay que estar pendiente de las ediciones limitadas; y guardar todo lo que incluyen.

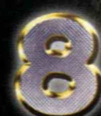

No se trata sólo del juego. Se trata de los muñecos de peluche, de las cartas coleccionables y de, bueno, de las cajas de rapé que vienen con el cartucho.

9 BUBBLE BATH BABES (NES, EEUU) 310€

Panesian era una compañía que hizo varios títulos para adultos para NES, incluyendo *Peek-A-Boo Poker*, *Hot Slots* y *Bubble Bath Babes*. Por motivos obvios, no obtuvieron el sello de Nintendo, y se acabaron distribuyendo en catálogos de compra por correo y estanterías de alquiler; por eso son tan escasos. Curioso es que no viniesen en cajas de NES, sino en unas como las de VHS, así que aún hay muchos sin localizar. Eso sí, sus limitaciones gráficas les restan atractivo.



Esta belleza está tan pixelada que consideramos que no era necesario taparla para esta captura.



8 MOUNTAIN BIKE/ SPEED RACER COMBO (SNES, EEUU) 370€

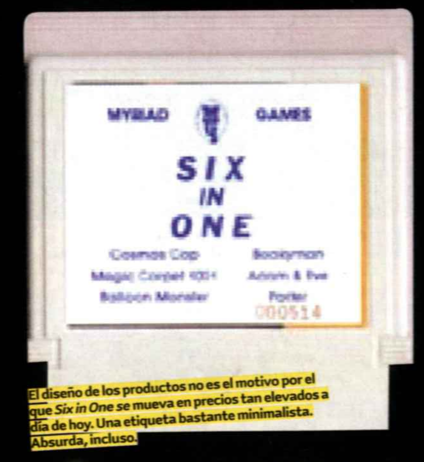
Este combo de SNES destaca el hecho de que combinar dos o más juegos en un cartucho en una edición limitada siempre puede convertirse en rareza. Las versiones de calidad con su caja suelen provenir de los propios almacenes de Nintendo, y si encuentras una con el extraño periférico LifeFitness Bike, entonces ya hablamos de un precio superior a los 1000€. Es un cartucho cuyo valor aumentará siempre, pero a día de hoy vale unos 370€.



Estamos seguros de que la versión para Wii de *Speed Racer* no alcanzará nunca el estatus de coleccionismo. Estad atentos a nuestro análisis para descubrir por qué...

7 MYRIAD SIX IN ONE (NES, EEUU) 431€

Éste es el juego para NES sin licencia más raro de todos, y está compuesto por seis títulos: *Bookyman*, *Adam and Eve*, *Cosmos Cop*, *Magic Carpet 1001*, *Balloon Monster* y *Porter*. Su rareza se debe a que Myriad Games puso a la venta menos de 1.000 cartuchos y estaban numerados de forma individual. Los coleccionistas de videojuegos especulan con que sólo quedan 100, pero sólo 15 han salido a la luz.



El diseño de los productos no es el motivo por el que *Six in One* se mueva en precios tan elevados a día de hoy. Una etiqueta bastante minimalista. Absurda, incluso.

6 VIRTUAL BOWLING (VIRTUAL BOY, JAPÓN 493€

Sólo han salido 22 juegos para Virtual Boy, aunque algunos coleccionistas creen que podría haber prototipos ocultos que no llegaron a las tiendas. *Virtual Bowling* es, sin duda, un simulador de bolos bastante bueno, que cuenta con modos práctica y torneo, pero la falta de una batería para salvar partidas implicaba que tus puntuaciones desaparecían al apagar. Por suerte, hay passwords para arreglarlo. No debe confundirse con *Nester's Funky Bowling*, que es bastante más común.





3 VIRTUAL LAB (VIRTUAL BOY, JAPÓN) 620€

Resulta muy fácil mirar atrás y reírse del fracaso de la Virtual Boy, sobre todo de las pobres almas que pensaron que molaba llevar puesto un par de gafas rojas y pesadas y gritar '¡vamos, Mario, puedes hacerlo!'. Pero, ¿quién ríe ahora? Algunos juegos de la Virtual Boy alcanzan precios elevadísimos, incluso este japonés de puzles desarrollado por J-Wing. Que 'Nintendo' aparezca escrito 'Nintenndo' en la parte de atrás de la caja potencia su valor.

2 BALLOON FIGHT CRYSTAL (GAME & WATCH) 740€

Uno de los juegos más extraños de Game & Watch, y si están en buenas condiciones y con caja, las unidades pueden llegar a alcanzar hasta los 740Đ. El lanzamiento de *Balloon Fight* se dio hacia el final de la etapa de la serie en la Crystal Screen, y tenía una sencilla jugabilidad que recuerda al *Joust* de Williams, y desde entones ha aparecido en *Animal Crossing*.



Cuida tus Game & Watch. ¡Fíjate en el estado de esta caja! Estas cosas hacen que palpiten los corazones de los coleccionistas.

5 FLAGMAN (GAME & WATCH) 555€

Hay muchas rarezas entre los títulos de Game & Watch que podríamos haber incluido en la lista, incluyendo el YM-901 de *Super Mario Bros* (menudo trabalenguas), o la gran pieza de coleccionismo *The Legend of Zelda* para Game & Watch, pero sin duda serán los títulos menos conocidos los que te puedes llegar a encontrar en los rastrillos locales. Un *Flagman* con su caja podría costarte una pequeña fortuna.



Seguro que ahora te arrepientes de haberla tirado hace tantos años, ¿verdad?

4 STADIUM EVENTS (NES,EEUU) 620€

Común en territorios PAL, *Stadium Events* es uno de los principales juegos de coleccionismo en EEUU. Pese a ser un juego de hacer ejercicio terriblemente mediocre, su valor se debe a que Namco publicó una primera versión que se vendió en los comercios Woolworths durante muy poco tiempo antes de que Nintendo comprase los derechos. Los rumores hablan de que sólo hay 10 copias completas en el mercado, e incluso los cartuchos sin caja se venden por 500€.



1 NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS GOLD (NES, EEUU) 9871€

Esta remesa de juegos se hizo para promocionar el Campeonato Mundial de videojuegos organizado por la propia Nintendo en 1990, y contiene mini-versiones de *Super Mario Bros*, *Rad Racer* y *Tetris*. Sólo se hicieron 116 copias: 90 grises (para los semifinalistas, valoradas en 3700 euros) y 26 de oro (de los ganadores). Los cartuchos dorados de *NWC* son como el Santo Grial de los coleccionistas de juegos y, dado que sólo han salido 12 a la luz, es difícil ponerles un precio exacto. No obstante, la última copia conocida la compró un coleccionista de Nueva York por casi 10.000€.



¿Tienes uno de estos por ahí? Enhorabuena, ya eres más rico que Bill Gates y George Lucas juntos.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



Wii™

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA

c/Real, 24 - 15402 FERROL
981 325 727 EMAIL: ferrol@gameshop.es

ALBACETE

c/Feria, 16 - 02005 ALBACETE
967 66 66 93 EMAIL: feria@gameshop.es

c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 61 03 08 EMAIL: nueva@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLIN
967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA 967 34 04 20

ALICANTE

c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE
966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA

c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO
950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES

c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA
971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR
971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA
971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA

c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL
93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es

c/Sant Antoni María Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA
93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es

c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES 93 894 20 01

Rambla Francesc Maciá, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226
TERRASSA 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA

c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES
942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA
942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

c/José María Pereda, 55 B - 39300 TORRELAVEGA
942 08 78 33 EMAIL: torrelavega2@gameshop.es

c/Hernan Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER
942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN

c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN
964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLÓ
964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS

c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE)
928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ
91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA
968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es

c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA
968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 Galerias Viacambre - L-A
32003 OURENSE 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

SALAMANCA

Plaza San Julián, 4-6 - 37001 SALAMANCA
923 21 64 05 EMAIL: salamanca@gameshop.es

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA

c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local 210 -VALENCIA
96 330 47 50 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI
94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es













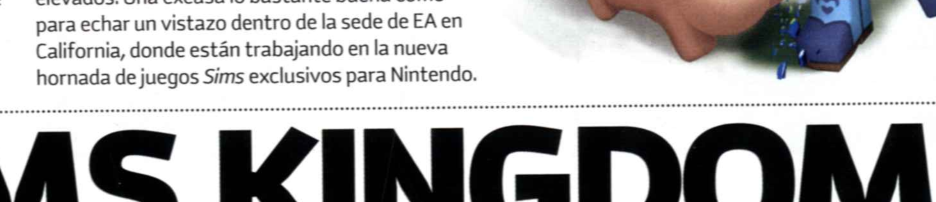
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

LOS SIMS VIENEN PARA QUEDARSE

Analizamos la nueva oleada de juegos basados en la libertad creativa y en grandes personajes

Los *Sims* han revolucionado el mundo desde hace ya más de ocho años (incluso más, si buscamos sus raíces en el *Sim City* de finales de los 90) y, tras su éxito en PC, comienzan a tener su impacto en consolas. *MySims* ha sido el primer ejemplo de un juego de *Los Sims* creado completamente con el jugador de consola en mente, y su fama ha desatado una nueva oleada de juegos *Sims* que, como mínimo, harán que jugadores y críticos dejen de decir que se disfrutan mejor con teclado y ratón.

Ya se han vendido más de 100 millones de juegos de *Los Sims*, haciendo de ésta una franquicia considerablemente más importante que *Final Fantasy*, *Grand Theft Auto*, *Tetris* y *Zelda*. Sólo *Mario* y *Pokémon* manejan números más elevados. Una excusa lo bastante buena como para echar un vistazo dentro de la sede de EA en California, donde están trabajando en la nueva hornada de juegos *Sims* exclusivos para Nintendo.



MYSIMS KINGDOM

Diseña el mundo a las órdenes del rey

Oh, vaya, ¿tenemos que volver a crear objetos útiles para el pueblo, sólo que ahora con una nueva ambientación? Sorprendentemente, no. Aunque *MySims Kingdom* podría haber seguido el mismo camino que su predecesor, para esta ocasión se ha cambiado el enfoque del juego, así que nuestra habilidad para la construcción tendrá utilidad en proyectos más grandes que hacer muebles.

Está ambientado en los dominios del Rey Roland, los cuales necesitan un importante lavado de cara. Para cambiar la fortuna de su reino, el monarca crea un torneo para ver quién se convertirá en el próximo 'Wandolier'; un puesto que viene junto con un cetro mágico que permite a su portador construir todo tipo de estructuras interesantes y, posiblemente, importantes.



El rey anuncia los resultados del concurso de Wandolier. Princesa, prepárate para llorar.

¡Soltad a los cerdos!

Tu papel es el de un humilde criador de cerdos que participa en el torneo y gana el cetro del Wandolier. Tendrás la tarea de recorrer las islas del reino, cumpliendo los deseos de sus residentes.

Hasta ahora no suena muy distinto al original, pero la construcción de objetos tiene un sabor distinto en esta ocasión. En vez de meternos en un taller para jugar con una abstracta herramienta de construcción, veremos en todo momento a nuestro personaje en pantalla, moviendo bloques con su cetro telequinético. Aunque en las zonas del juego que hemos visto, los objetos con los que construir suelen ser grandes elementos del escenario que se encuentran en el exterior.

Construyendo

El primer reto de construcción no es más que crear un puente encima de un río, lo cual puede conseguirse colocando sobre él un par de elementos planos. Tienes libertad total para, si así lo quieres, añadir otros elementos decorativos que personalicen su apariencia, siempre y cuando se pueda seguir atravesando el puente. Después, hay una



La Princesa Butter es una mala pécora envidiosa



Recoge los fragmentos para crear este cohete. Puedes crear uno lógico o lanzar una cosa surrealista al espacio.



En esta ocasión, las novedades jugables giran en torno a unir engranajes y maquinaria. ¡Somos mecánicos!



La calidad visual ha mejorado mucho con respecto al *MySims* original, y los personajes son más expresivos.

"NO ESTÁ AMBIENTADO SÓLO EN LA ÉPOCA MEDIEVAL. EL REINO DEL JUEGO ES UNA ESPECIE DE DISNEYLANDIA"



Alguien parece estar satisfecho con tu trabajo. El nivel de monería alcanza cotas elevadísimas en este juego.

demostración de los nuevos puzles que implican mover elementos. La tarea se basa en juntar algunos engranajes para que activen una máquina y podamos abrir una puerta cerrada.

Una vez hecho esto, es posible acceder a otra zona del archipiélago del reino, donde nos encontramos con una sorpresa; lejos de ser un título ambientado únicamente en la época medieval, es más bien una especie de Disneylandia, en la que cada zona tiene una temática completamente diferente.

La siguiente es Cowboy Junction, que presenta una verde pradera que se asemeja a la zona del Salvaje Oeste de la entrega anterior. Aquí, la historia gira en torno al pizzero del *MySims* original, cuyo restaurante ha sido asaltado por Rusty, el bandido menos peligroso de la historia del Oeste. Para limpiar el lugar, hay que juntar varias tuberías y construir un sistema de riego para las moribundas plantaciones de tomates.

El Rey Roland. ¿Loco adorable o arquitecto silencioso del reino?

Una vez hecho, podremos construir un corral para los animales y utilizar nuestra habilidad en la cría de cerdos para recuperar las vacas que han salido huyendo durante el reino de terror de Rusty.

Lo siguiente será Rocket Reef, cuya temática es la ciencia ficción de los años 50. En esta isla, tus



Rocket Reef es bastante sombrío si lo comparamos con la Capital, pero al menos sus habitantes parecen amigables.



Habrá subtítulos para seguir el argumento, ya que el doblaje estará completamente en lenguaje Sim.

tareas incluyen encontrar las partes que faltan de T.O.B.O.R., el robot de pruebas de vuelo que quedó esparcido en pedacitos por todo el lugar cuando su cohete explotó. Una vez hemos conseguido recomponer al piloto, podemos empezar a diseñarle un cohete espacial más seguro. Cualquier cosa vale, mientras tenga motor, cabina y una puerta por la que acceder al interior. Podemos probar el cohete nosotros mismos, aunque parece que no podremos llegar mucho más allá de un pequeño despegue y un suave aterrizaje. Aunque, seguramente, T.O.B.O.R. aprecia nuestros esfuerzos.

En cuanto a personajes, regresan muchos de nuestros favoritos del título original, ataviados con nuevas vestimentas y con nuevos papeles; por ejemplo, Buddy, el botones del hotel en el título anterior, asciende de rango y ahora es lacayo del Rey[1]. Todos los personajes permanecen atados a sus zonas de origen durante el modo historia, a excepción de Barney el marinero, quien te lleva de una isla a otra.

Alguien por aquí tiene un aspecto un poco... familiar.



Extrayendo esencia de las manzanas de un árbol. Puedes devolverle la vida tras convertirlo en astillas.

Vida propia

Una vez has resuelto los problemas de todo el mundo y has desbloqueado nuevas zonas, los personajes empezarán a pasearse entre las islas, haciendo sus cosas. Es entonces cuando se convierte en algo más similar al título original, en el que recogíamos esencias del entorno para hacer más bonitas las cosas que construimos.

MYSIMS – AHORA CON ANIMALES

(Y alguna cosa más, pero sobre todo animales)

Ahora podremos cuidar de varias bestias, sólo por diversión o para resolver uno o dos puzles ocasionales. Nos gusta mucho el diseño de los animales, que parecen haber venido de visita desde *Harvest Moon*, aunque no llegamos a montarnos una granja con ellos. Sólo debemos construir corrales, llevarlos a su interior y listo. Otra novedad de *MySims Kingdom:* nuestro personaje puede saltar, así que es mucho más fácil moverse por la zona.



La primera tarea de todas es recuperar a tres cerdos que se han escapado de casa. ¡Ahí hay uno!



Vacas que están tan felices en su corral recién arreglado. No saben que son propiedad de un cocinero...

Tenemos una nueva habilidad minera, con la cual podemos descubrir lugares de los que obtener valiosos minerales. También podemos obtener esencias de los árboles, los cuales habrá que regar bien para evitar que mueran. Las esencias se utilizan como moneda para construir las estructuras cívicas y los objetos más importantes que podemos crear. Como destacaron los desarrolladores: "si la gente quiere diseñar regalos, invitar a nuevos residentes y hacer tareas para ellos, entonces tienen el *MySims* original".

Gracias al año extra de trabajo con el motor del juego y a una mayor incidencia de edificios prediseñados, *Kingdom* luce un aspecto muy superior al de su predecesor. Es una pena que sigamos sin modo online (sólo en la versión de PC), pero tal vez haya encontrado ese enfoque narrativo que algunos críticos echaron en falta la última vez. Además, tiene cerdos.





Este mecanismo controla la puerta al exterior, así que vas a tener que encontrar engranajes para que funcione.



El modo más fácil para llegar al corazón del chef es regar sus tomates. Lo mejor será encontrar unas viejas tuberías.



1 No es un gran ascenso, ¿verdad? Si le llevas al rey malas noticias, te cortará la cabeza para animarse. Al menos, eso es lo que pasaba en nuestros tiempos.

MYSIMS KINGDOM DS

Pequeño, pero de constitución excelente...

No hay tanta personalización como en Wii, pero aun así es agradable.

A diferencia de su hermano mayor para Wii, esta versión no se diferencia mucho de su predecesor. Para empezar, hay una historia completamente nueva, además de nuevos minijuegos y algunos elementos jugables nuevos, pero nos seguimos encontrando mucho del espíritu de *MySims* como para que sea reconocible al instante por los aficionados al original.



Haz círculos con el lápiz táctil para que mueva los brazos y consiga llegar más lejos.

El objetivo es mejorar nuestra ciudad para conseguir que venga más gente. El Rey Roland ocupa el trono, pero seremos nosotros los encargados de librar al mundo de una plaga liberada por un científico malvado; el cual, según nos dicen, no tiene por qué ser malo del todo.

Mezclando

Para conseguir nuevos planos de edificios, deberemos mezclar esencias en un minijuego. Añadimos las que queremos combinar, luego rascamos con el lápiz táctil en las direcciones que se muestran en la táctil. Mientras no cometamos demasiados errores, obtendremos un nuevo objeto en nuestro inventario. Otros minijuegos incluyen saltos de esquí, para los cuales soplamos en el micrófono con la intención de ganar velocidad en la rampa, luego despegamos con el ángulo óptimo y hacemos círculos para mover los brazos del personaje.

Que siga la fiesta

También hay un juego de memoria; allí, los Sims aparecerán en la parte superior de la pantalla y pedirán verduras, y nosotros deberemos seleccionar las correctas en el mostrador de vegetales de la pantalla inferior. Cuanto más avancemos, más rápido llegarán las peticiones. Las carreras de kayak nos obligan a tocar con el lápiz ambos lados de la pantalla para remar, algo que parece más fácil de lo que en realidad es. Podremos disfrutar de todos los minijuegos a través del multijugador local, y la ciudad cuenta incluso con un zoo que podremos visitar y hacer fotos de animales salvajes. Debería ser un buen lugar para relajarse durante unas horas.

Current
Best
01:02
Time
00:12.53

Avanzar en línea recta con el kayak requiere maestría. Girar hacia el lado correcto es todavía más difícil.

Los mismos personajes del juego de Wii, pero algo cambiados...

SIM CITY CREATOR

El juego para los planificadores urbanos portátiles

Sim City tiene una larga historia en consolas Nintendo, desde el cameo exclusivo de Bowser en SNES hasta su más reciente éxito japonés para DS. Con cada evolución parece adaptarse mejor al hardware en el que se encuentra, eliminando algunos elementos complejos de sus raíces de PC y adaptándose a las exigencias de jugar en una sala de estar; como resultado, este *Sim City Creator* para Wii es la versión más sencilla y más accesible al jugador.

Esto no implica que no haya muchas microgestiones por hacer bajo su superficie. De hecho, sigue siendo posible personalizar la ciudad y sus finanzas hasta cierto punto, pero la interfaz de Wii nos ofrece una mayor accesibilidad que permitirá que los jugadores puedan levantar sus paisajes urbanos sin preocuparse mucho de las cosas difíciles.

Mejor que el Paint

La diferencia se hace patente enseguida. Mientras que las ciudades de las anteriores versiones acaban con un aspecto muy americano, con bloques cuadrados de edificios divididos por carreteras idénticas, *Sim City Creator* nos permite elaborar cosas más artísticas con el Wiimando.

Podemos dibujar a mano, y directamente sobre el mapa, las carreteras, empleando una serie básica de herramientas para pintar. Tenemos como opciones líneas finas, líneas gruesas, líneas rectas, círculos o rectángulos, y como resultado podemos escribir nuestro nombre con autopistas o bien crear una ciudad de *Sim City* de la antigua escuela. O algo parecido en un punto intermedio.

Las mismas herramientas nos servirán también para diseñar las zonas residenciales, comerciales y edificios industriales, al igual que parques y el agua; llenar el mapa de lagos dota a un escenario muy vacío de un toque particular.



Los edificios están muy detallados, y podemos acercar la vista lo suficiente como para ver los coches en las carreteras.

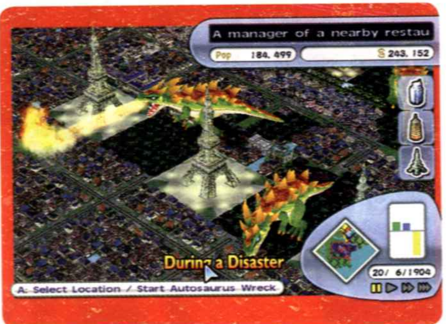
Aunque las zonas están conectadas a la red eléctrica y al sistema de agua, ya no tenemos que encargarnos de ello personalmente. El sistema tradicional de consejeros de *Sim City* (que aportan pistas) se ha ampliado para permitir asistentes controlados por la máquina. Un total de 54 personajes de *MySims* aparecen en el juego, ofreciendo varios tipos de consejos por una pequeña cuota mensual. Tendreos un máximo de 15 a la vez, especificamos la parte del mapa de la que encargarse, y les dejamos trabajar.

Los asistentes tienen acceso a las mismas herramientas que los jugadores, y crearán carreteras y zonas residenciales en áreas vacías, o nos ayudarán con la regeneración de las partes viejas de la ciudad. No estamos obligados a utilizarlos, obviamente, pero, dado que podemos tener a la vez hasta cuatro ciudades gigantescas o 16 más pequeñas, agradecemos la ayuda.

Las distintas ciudades interactuarán entre ellas hasta cierto punto, así que podemos firmar acuerdos para el tratamiento de las basuras o exportar energía, y ver los efectos que tienen en ambos lados. Y con tantas ciudades con las que

"PODEMOS ESCRIBIR NUESTRO NOMBRE CON AUTOPISTAS O CREAR UNA CIUDAD TRADICIONAL. O ALGO INTERMEDIO..."





Cuando ocurre un desastre, puedes intentar reparar el daño o ponerte cómodo y disfrutar de la destrucción.



Sin duda, una estructura masiva como ésta va a influenciar el diseño de los edificios a su alrededor.



En esta ciudad, todo tiene un extraño aire a lo *Blade Runner*. Puedes mezclar estilos en busca de tu preferido.





El principio de todo en DS, con vestidos de pieles, cabañas de barro y animales salvajes por cazar.

CREATOR DS

El juego portátil para gente portátil

Pudimos ver la versión de DS, la cual nos resultó muy familiar al ser una versión mejorada del reciente *Sim City DS 2*, que sólo salió en Japón. Para este lanzamiento occidental, se han modificado los estilos de los edificios con respecto a la arquitectura oriental, y hay un modo Wi-Fi para intercambiar galerías de datos. En caso de que no hayáis probado la versión japonesa de importación (lo cual es posible, ya que igual es algo difícil recorrer tantas cajas de texto), se trata de un *Sim City* con objetivos, en el que empezamos en la Edad de Piedra y avanzamos a lo largo de diversas épocas, eligiendo qué camino tomaremos dentro del árbol de desarrollo.



Empiezas con algo así. Tras un par de miles de años, todo esto será cemento y cristal.

jugar, podemos satisfacer nuestra curiosidad y ver cómo evolucionan sitios idénticos con diferentes recursos e impuestos, experimentando en lugares lejanos sin destrozar nuestro hogar principal.

Patio de recreo

Con una base técnica tan sólida y establecida, los desarrolladores han incluido juguetes, adornos y añadidos para diferenciar todavía más *Creator* de otras entregas de *Sim City*. Por ejemplo, para ver más de cerca nuestra ciudad, podemos subirnos a un avión, helicóptero o globo y volar por encima de las azoteas tridimensionales, haciendo uso del Wiimando para guiar la nave. Aparte de ser un efecto visual muy atractivo, el modo vuelo también incluye misiones de rescate, carreras, búsquedas del tesoro y retos al estilo Pilotwings[2].

Se puede personalizar el aspecto de las ciudades colocando edificios de 'héroe'; monumentos que influencian la arquitectura de los edificios que los rodean. Hay 32 de éstos, que se dividen en un número más pequeño de categorías tales como japonesa, egipcia, jungla, norteamericana, ciencia ficción, fantástica, etc. Puedes poner dos en cada ciudad. Si pones un Big Ben (Pax Clock Tower en el idioma de *Sim City*) o un Stonehenge (Royalhenge), empezarán a aparecer edificios de estilo británico alrededor. Si pones un castillo de cristal, los edificios se convertirán en joyas de colores. Incluso hay un edificio de 'héroe' hecho de tarta.

Modo Misión

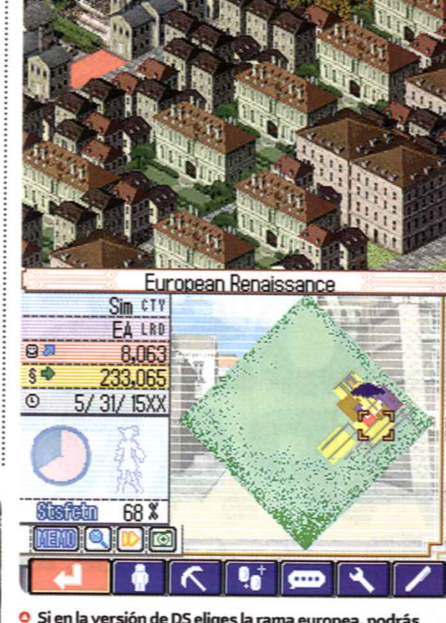
Entre otros elementos interesantes, nos encontramos 30 niveles de retos, algunas ciudades ya creadas con las que experimentar, un modo Torneo con marcadores online, un visor de modelos que nos permite estudiar los edificios que has desbloqueado, y un álbum de fotos para ver las instantáneas que hemos tomado durante el modo Vuelo. También podemos leer el historial de tus ciudades, que detalla los grandes avances hechos durante los años, o incluso subirnos a un OVNI y abducir edificios enteros, con todos sus habitantes, para analizarlos o destruirlos.

Los gráficos son excelentes, con movimientos fluidos y un nivel de detalle impresionante, con grados de zoom. Es posible obtener una vista superior que imita al *Sim City* original, o acercarnos lo suficiente al nivel de calle como para ver los coches. Nunca bajamos de la altura de un rascacielos, pero los edificios lucen muy bien.

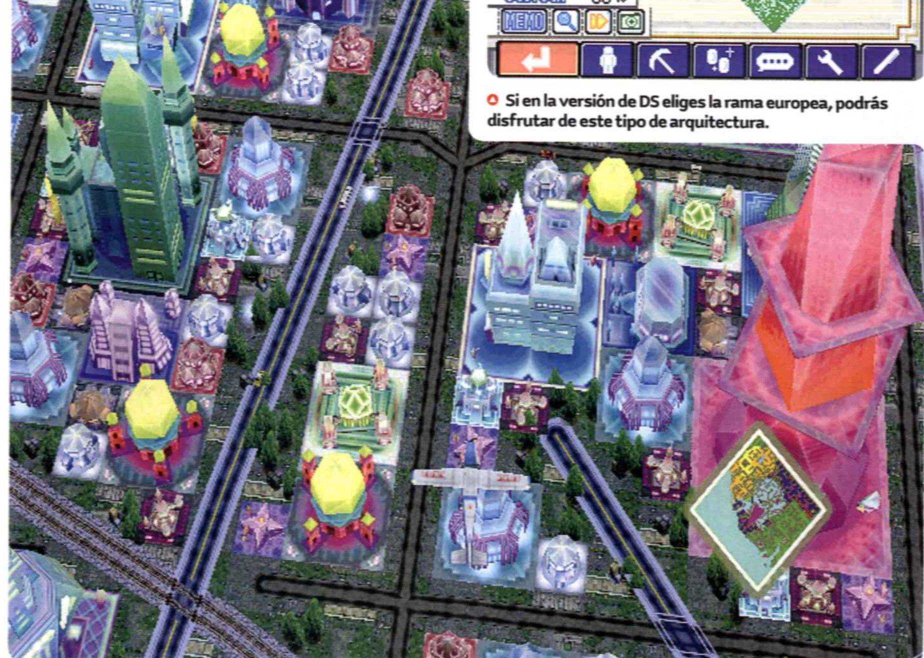
Por último, cuando has creado una ciudad asombrosa, puedes destruirla con una amplia selección de herramientas para sembrar el caos. Junto a los habituales monstruos y alienígenas, hay tornados que podemos iniciar girando el Wiimando. También puedes convertir el cursor en un martillo y aplastar los edificios con un mejor giro de muñeca, o bien invocar un meteorito metálico que podemos hacer girar por todo el escenario como si fuese una *Monkey Ball* del caos.

Otra cosa será si seremos capaces de destruir algo en lo que hemos invertido tantas horas (siempre conservamos nuestras ciudades para la posteridad), pero la posibilidad está ahí.

Creator se controla completamente con el Wiimando e incluye suficientes niveles de jugabilidad como para llegar a una amplia gama de jugadores; está convirtiéndose en una entrega de calidad dentro de la serie *Sim City*, y una muy digna primera incursión en Wii[3].



Si en la versión de DS eliges la rama europea, podrás disfrutar de este tipo de arquitectura.



Al poner un castillo de cristal en la ciudad, las cosas se volverán bastante surrealistas. Cuestión de gustos.



2 Podemos volar por encima de las azoteas, pero no es posible chocar contra ninguno de los edificios; algo un poco decepcionante, sobre todo si tenemos en cuenta que podemos destrozar toda la ciudad de formas muy dolorosas.
3 Está co-desarrollado entre EA en EEUU y Hudson en Japón. El acuerdo trans-Pacífico ha merecido la pena en este caso.

SIM ANIMALS

Una cosa está clara: no es un título habitual de mascotas virtuales

Fechado para 2009, sigue siendo tan secreto que no podemos mostraros ninguna imagen del juego. Es un enigma de por sí, incluso en esta fase de desarrollo. Contábamos con que fuese un juego de mascotas virtuales genérico, con algún toque *Sims*, pero en realidad no tiene nada que ver. Se trata de un juego en el que tenemos control absoluto sobre un ecosistema, donde la caracterización de personajes al estilo Disney se encuentra con los dientes y garras del Discovery Channel.

En general

Nuestra representante en el mundo será una mano sin cuerpo que podremos utilizar para agarrar y mover el escenario, coger plantas y animales, e interactuar con todo lo que vemos, mientras las criaturas del bosque se dedican a sus quehaceres diarios. El objetivo es lograr un cierto nivel de felicidad limpiando zonas contaminadas y ayudando a los animales a prosperar.

Hay cadenas alimenticias claramente definidas. Si queremos que a los conejos les vaya bien, deberemos regar las plantas de las que se alimentan y asegurarnos de plantar sus semillas. Pero los conejos son la comida de animales como zorros y osos, por lo que haría falta intervención más directa para evitar que se los coman[4].

Necesidades de oso

Pudimos ver una demo sobre cómo interactuar con los osos. Al principio, si acercamos la mano flotante a un oso, obtendremos como resultado que el animal salga corriendo o quiera atacar al cursor. Tras mucha paciencia, persuasión y varios rastros de moras, el oso aprenderá a confiar en la mano misteriosa e incluso llegará a comer de nuestra mano y se dejará rascar el estómago. Sin embargo, seguiría siendo un animal salvaje y regresaría a sus instintos básicos si le asustamos o se enfrenta a algo tan tentador como un conejo.

Todos los seres vivos tienen sus necesidades, las cuales deberemos satisfacer para lograr que el ecosistema sea feliz. Podemos mover las cosas para ponerlas en otro sitio más apropiado, o ayudar a los animales a encontrar comida, o incluso formar grupos y familias; es posible ponerles nombre, y los animales favoritos vendrán a visitarnos más tarde durante el juego, cuando nos adentremos más en el bosque.

Habrá 25 especies de animales y 50 de plantas, además de semillas raras que podremos plantar para obtener una serie de efectos misteriosos. También podremos tener hasta cuatro jugadores trabajando en el bosque en la misma pantalla, y los animales recordarán cómo los ha tratado cada persona en el pasado, incluso si es un amigo que se trae su propio Wiimando para jugar[5].

"PARA QUE A LOS CONEJOS LES VAYA BIEN, DEBEREMOS REGAR LAS PLANTAS"

LOS SIMS 2 APARTMENT PETS

Cómo cuidar de la casa, asuntos y animales de otra persona



Podremos vestir a nuestras mascotas con todo tipo de trajes humillantes, y luego sacarlas a buscar huesos en el jardín.

Nuestro tío se va de la ciudad y nos pide que le cuidemos la casa. Qué divertido, ¿eh? Bueno, puede tener un perro y un gato muy exigentes a los que cuidar. Además de un hámster, una serpiente, un loro, un conejillo de indias y un conejo. Ah, y también una pajarería justo debajo, la cual también deberemos vigilar.

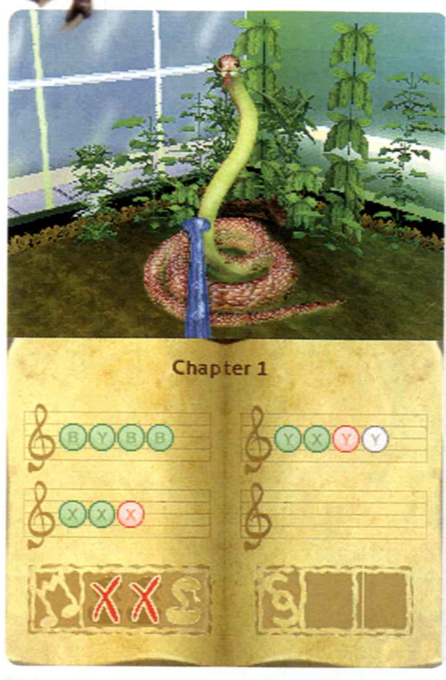
Es una mezcla entre *Los Sims* y *Nintendogs* multimascota. Hay ciclos día-noche en los que deberemos completar las tareas en la tienda, atendiendo a las mascotas mimadas con baños de jabón y toques de perfume.

Varios dueños nos dejarán sus animales, y nosotros los tocamos y pinchamos para saber exactamente el tratamiento que necesitan[6]. Giramos la cámara alrededor de la mascota y frotamos los lugares correctos para conseguir un plan de belleza completo.

Frotando conejos

Los tratamientos son minijuegos, como el lavar y peinar en *Nintendogs*, sólo que con un límite de tiempo. Si cumplimos las tareas y el dueño está satisfecho, ganamos dinero, que podremos utilizar para comprar cosas nuevas y redecorar la tienda. Cuanto mejor sea el local, más clientes de las altas esferas tendremos. Los propietarios serán cada

"EN UN MINIJUEGO INTENTAMOS QUE EL LORO HAGA MOVIMIENTOS DE BAILE SIGUIENDO EL RITMO"



Si tocamos la melodía bien, encantaremos a la serpiente y la haremos bailar. Si la tocamos mal, deberemos sacarnos al reptil de la cara mientras pedimos a gritos un antídoto.



Bailar con loros es difícil por culpa del uso de las diagonales, a las que la DS no tiene mucho aprecio.



He aquí un plan de tratamiento. El perro está sucio, huele a queso y su corazón está falto de cariño. Oooh.



Es posible salir de paseo por la ciudad con esa ropa, sí.

SOLO EN CASA (CON GATOS)

Arriba hay animales en libertad...

¿Conocéis esas tristes historias de abuelitas que viven solas en una pequeña casa con 75 gatos salvajes? Tal vez empezaron así; sólo un gato, un perrito, algunos animales más pequeños que el gato podría comerse si salen de sus jaulas... Por eso mismo, el juego nos limita a sólo un animal de cada tipo (por eso, o por el número de polígonos o algo así).





La restricción del número de mascotas impide que nos destrocen el sofá del juego.

vez más exigentes, los tratamientos serán cada vez más difíciles, y las enfermedades que tendremos que vencer, cada vez más esquivas.

Bailando con loros

Al volver al apartamento, podremos jugar con las mascotas personales de nuestro tío durante nuestro tiempo libre. La interfaz se centra en perros y gatos, así que la mayoría de los movimientos disponibles no valdrán para las criaturas enjauladas. Cuando llamamos a una de las dos mascotas principales, disfrutamos de una vista cerca con unos gráficos tan buenos como los de *Nintendogs*, y podemos jugar con los animales como si fuese un juego de mascotas cualquiera.

Las mascotas menores están encerradas en sus jaulas, pero cada una tiene un minijuego, que incluyen encantar serpientes, un juego de cartas de 'encontrar la pareja', y un juego de baile en el que intentamos que el loro haga algunos movimientos disco siguiendo el ritmo.

El minijuego del perro nos hace olfatear buscando tesoros ocultos en el jardín. Podemos controlar a la mascota directamente, y cavar cuando encuentra un olor decente.

Los juegos de mascotas son muy habituales en DS, pero tal vez éste tenga bastantes elementos como para diferenciarlo de los demás. Desde luego, su aspecto visual es mejor que el de la mayoría, y, dado que sale a finales de agosto, estamos seguros de que la versión que vimos era casi el producto final.

Este perro ha visto: a) un hueso sabroso; b) El trasero de otro perro



4 Cuando los animales luchan, aparece una nube de polvo al estilo de los dibujos animados. Podemos separar a los enfrentados y colocarlos muy lejos uno del otro, o dejarlos a su aire hasta que uno de los dos salga corriendo o muera. Eso sí, no hay sangre ni cadáveres. Los animales también pueden morir por edad, lo cual nos parece algo triste. 5 Hay una versión para DS, que olvidamos mencionar debido a la emoción. Tiene gráficos más sencillos (sprites), pero la jugabilidad es la misma. 6 Las mascotas, no los dueños.



"Square nos ofrece la mejor adaptación de un gran RPG clásico."
FINAL FANTASY IV
PAG. 57

REVIEWS

Nuevos títulos que darán mucho juego


56

EN ESTE NÚMERO

CONSULTA LAS REVIEWS ONLINE
Todos los detalles y las puntuaciones en **ngamer.es**

Wii


DS


67

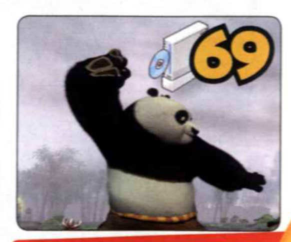

69


64


65


66


68


69

CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

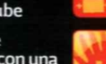
Qué significa cada cosa



Número de jugadores simultáneos

Cantidad de memoria por juego salvado

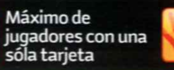
Juego Online y número de jugadores

Compatible con mando clásico o de GameCube

Capacidad de conexión con DS



Máximo de jugadores en Wi-Fi

Compatible con la función de vibración

Máximo de jugadores en multi-tarjeta

Máximo de jugadores con una sóla tarjeta

Juego adaptado para zurdos.




Los vídeos son espectaculares y añaden mucho dramatismo a la historia. Nunca nos cansaremos de verlos.


Cecil es de carácter difícil, pero con el tiempo llegaremos a cogerle cariño y a entender sus dilemas existenciales.

FINAL FANTASY IV

Square nos ofrece la mejor adaptación de un gran RPG clásico

Adentrarse en el universo *Final Fantasy* es siempre una experiencia memorable; Sakaguchi creó una serie basada en grandes argumentos, personajes inolvidables y mundos increíbles, que entrega tras entrega ha ido conquistando a los jugadores de todo el mundo. La cuarta entrega, que vio la luz originalmente en la SNES hace 17 años, ha sido una de las entradas más fuertes de la serie; desgraciadamente, no pudimos disfrutarla en Europa en su versión original, aunque sí nos llegarían las revisiones para PlayStation y GBA. Pero la mejor experiencia *FFIV* es la que nos llega ahora a DS, haciendo uso del motor gráfico que vimos en *FFIII*.

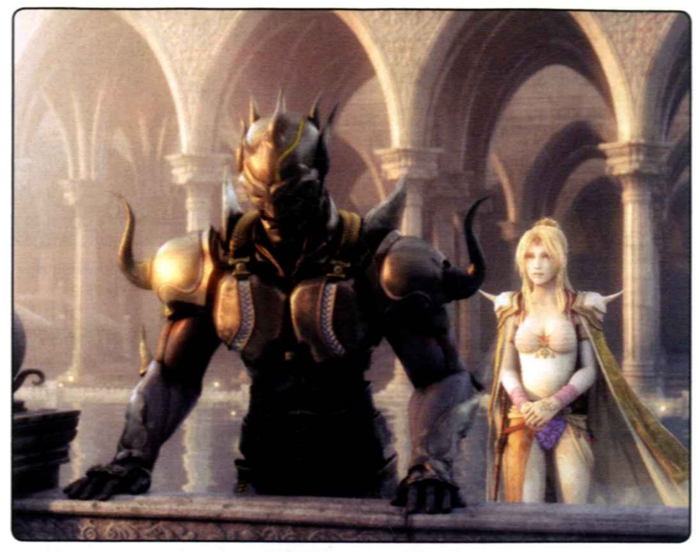
De caballeros y dragones

Gran parte del encanto del juego radica en su excelente argumento. Cecil es un caballero dragón que se encuentra en una encrucijada entre cumplir las órdenes de su rey o luchar por lo que considera justo, debiendo enfrentarse por el camino a Kaim, su mejor amigo. Pronto se decantaría por ayudar a una chica indefensa a la que, según dictaban sus órdenes, debería eliminar; así comienza su largo viaje en pos de detener a un rey corrupto e intentar evitar la destrucción del planeta, motivado, como siempre, por un mal uso de los cristales del poder.

A lo largo del camino se irá encontrando con un buen número de personajes, rebosantes de carisma en su gran mayoría (nunca nos acostumbraremos al molesto bardo), con estilos muy diferentes, desde luchadores a magos. Por su propio estilo, algunos no han llevado tan bien como deberían el salto generacional.

Con armaduras así, normal que en los *FF* siempre estén de guerra, para poder ponérselas

1 Se cuentan por millones los que han abandonado el juego en su tramo final, tras el cambio de escenario. El cambio de dificultad era significativo, pero dicho salto se ha visto bastante reducido.



Es el primer *Final Fantasy* en destacar argumentalmente, con giros y sorpresas.



No podían faltar los minijuegos en DS. Serán donde más uso le demos a la pantalla táctil, y son divertidos.



Los menús de combate son muy cómodos de utilizar, y se adaptan a cada tipo de personaje.



Gráficamente, es de lo mejor que se ha visto en DS, con gráficos 3D muy fluidos y con grandes animaciones.



Los enemigos finales ganarán en tamaño y espectacularidad a medida que avanzamos en la aventura.

La DS es capaz de mover unos mundos tridimensionales perfectamente recreados. Comparar pantalla a pantalla el juego original con este es como atravesar el espejo y descubrir un nuevo mundo al otro lado; la esencia sigue estando ahí, de hecho la situación de todos los elementos en pantalla es idéntica, pero todo ofrece un acabado infinitamente superior. Así como en *FFIII* hizo falta recurrir a algo más que un mero trasvase, con añadidos para su remake, *FFIV* ya tenía una excelente materia prima y no ha sido necesario reinventar sus bases. Así pues, pese al importante lavado de cara, el juego consigue mantener su esencia sin alterar en lo más mínimo la experiencia de juego original.

Las espectaculares escenas de vídeo que nos narran los eventos más importantes del juego y las voces de los personajes están realizados con mucho mimo y cariño, y consiguen crear una atmósfera inmejorable. El doblaje, pese a estar en inglés, se adapta a la perfección a la personalidad de los personajes y añade dramatismo y una importante carga emocional a las distintas situaciones del juego.

La que ha sufrido pocos cambios ha sido la banda sonora, que ofrece las mismas melodías épicas y elaboradas, cargadas de tensión y que se adaptan a la perfección a todas las situaciones del juego. Hay que reconocer que no se trata de las mejores melodías que ha dejado la serie, pero sí dignas y de calidad.

Tampoco ha sufrido grandes cambios la jugabilidad. Regresan las batallas por turnos activos, que pueden suponer más de un quebradero de cabeza (en ocasiones da la sensación de que los turnos de nuestros personajes no llegan nunca), aunque en líneas generales se ha simplificado bastante el juego, por lo que muy poca gente lo dejará de lado[1]. El sistema de juego se mantiene inalterado y, por eso, anticuado. Pero no han dejado de añadirse nuevos elementos, como la posibilidad de personalizar los menús o una nueva invocación para Rydia. No podían faltar los minijuegos, que nos toparemos a lo largo de la aventura, y se nos premiará por conseguir el 100% de los mapas, un incentivo para que volvamos a recorrer pasillos que no llevan a ninguna parte.

Vuelve a soñar

Es una epopeya clásica en versión moderna. Su argumento es de los que se graban en las retinas y desencadenan mil y una conversaciones analizando todos y cada uno de sus detalles. El aspecto gráfico quita el hipo, logrando cosas nunca vistas en DS. En cuanto a jugabilidad, se trata de un juego largo con muchos secretos por descubrir. ¿Os gustan los juegos de rol? Pues tardáis en haceros con *FFIV*.

RAMÓN

"FFIV YA TENÍA UNA EXCELENTE MATERIA PRIMA Y NO HA SIDO NECESARIO REINVENTAR SUS BASES"



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	5 DE SEPTIEMBRE

CARACTERÍSTICAS









VISTAZO GENERAL

Una aventura épica llena de intriga y emoción. Personajes carismáticos, giros de guión y un gran apartado técnico.

GRÁFICOS 9

Perfectas 3D y animaciones, llamativos escenarios y asombrosas escenas de vídeo.




SONIDO 8

Una BSO clásica por la que no pasa el tiempo, acompañada de unas acertadas voces.

JUGABILIDAD 8

Calidad argumental y un sistema de control cómodo aunque demasiado visto.

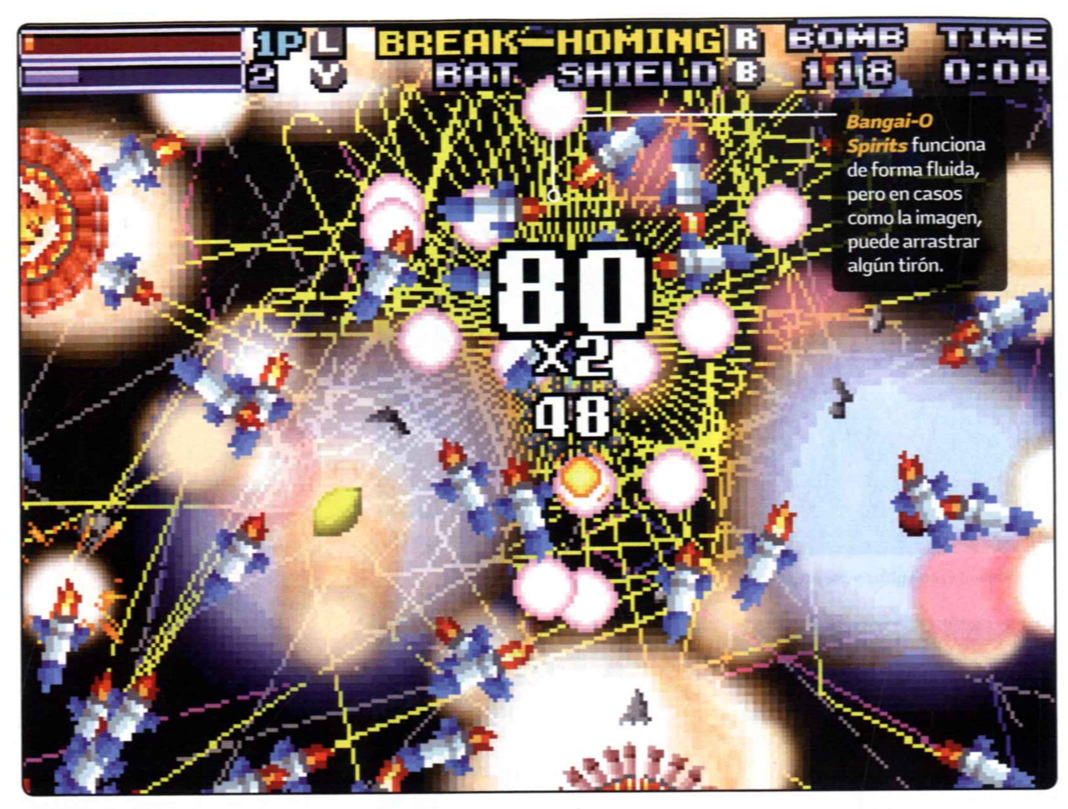
INNOVACIÓN 8

El mismo juego de SNES con los gráficos de *FFIII*. No es una muy original, pero sí efectivo.

NG EN RESUMEN

Con el lavado de cara, esta versión se convierte en la más atractiva hasta la fecha. Si buscáis una historia profunda y elaborada, pocos juegos en DS son tan recomendables.

88



Bangai-O Spirits funciona de forma fluida, pero en casos como la imagen, puede arrastrar algún tirón.



El factor suerte tiene utilidad. Aunque si estás ahí en medio, lo llevas claro...



La zona superior de la pantalla muestra un minimapa que sirve de bastante ayuda.

BANGAI-O SPIRITS

Mechas y explosiones, ¿qué más se puede pedir?

El pasado mes de abril, analizamos en Ngamer uno de los mejores juegos con los que cuenta ahora mismo Nintendo DS, *Bleach: The Blade of Fate*, un producto que era mejor de lo que debería ser partiendo de la base de que era una "simple" adaptación de un anime a un videojuego. Su solidez se debió principalmente a un factor, el estar a cargo de un estudio que vuelve a ser hoy protagonista absoluto.

Treasure, que así se llama el estudio en cuestión, es realmente una compañía que no deja de regalar tesoros a los jugadores. Ya desde la época de MegaDrive, pasando por Dreamcast o GBA, hasta llegar a DS.

Y *Bangai-O Spirits* es su nuevo juego, del que os hablamos en otros números y que ahora por fin llega a España, volviendo a demostrar por qué son considerados auténticos genios de las dos dimensiones.

Shoot'em ups

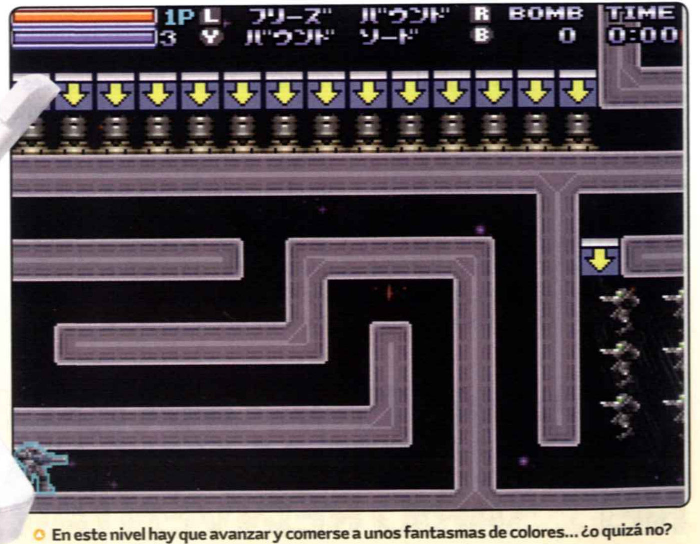
Muévete y dispara. Esta es la filosofía que puede dar a entender *Bangai-O Spirits* mirando algunas capturas. En la superficie, ciñéndonos a lo más básico, se trata de eso. No obstante, va un paso más allá si se juega durante al menos dos segundos a cada una de las fases. La jugabilidad es más bien una cadena en cuyos eslabones se encuentran bien marcadas las palabras "muévete", "dispara" y, sobretodo, strategias".

El personaje principal es una especie de mecha[1] que puede disparar o avanzar por el escenario haciendo uso de sus múltiples habilidades, que van desde un barrido lateral hasta disparar bombas de energía o ralentizar el tiempo. El objetivo es principalmente acabar con todos los enemigos del mapa o, simplemente, llegar a la zona de meta. Nada complicado, al menos por ahora.

Pero Treasure no es precisamente conocida por hacer juegos fáciles. *Bangai-O Spirits* requiere



Si quieres que tu juego triunfe en Japón, has de añadir robots. Y por supuesto, *Bangai-O Spirits* los tiene...



En este nivel hay que avanzar y comerse a unos fantasmas de colores... ¿o quizá no?



UN POCO DE HISTORIA

Indagando sobre el pasado de *Bangai-O Spirits* encontramos dos consolas clave.





Treasure es una compañía a la que le gusta experimentar, aunque en esta ocasión no parten de una nueva licencia, sino que en realidad *Bangai-O Spirits* es el remake o, más bien, la nueva versión de un clásico que apareció primero en Nintendo 64 en territorio Japonés (sólo se distribuyeron unas 10.000 copias) y posteriormente, a nivel mundial, en Sega Dreamcast, donde alcanzó un nivel inalcanzable. Ahora llega a DS en una versión más pequeña pero igual de divertida y, sobretodo, desafiante, que explota el potencial de la consola y no se parece ni deja la sensación de ser un capítulo "recortado" del original.



Gráficamente está bien, pero tampoco explota la DS. ¡Mirad cuantos colores!



Una imagen del nivel 17, un auténtico infierno. Suerte cuando llegues a él.

paciencia para superar las 160 fases que componen su modo principal, un modo historia simple pero correcto, que nos lleva a descubrir algunos niveles que implican poner los cinco sentidos en funcionamiento. Para completarlos todos, habrá que usar cada una de las armas en el momento justo e ir superando cadenas de ataques en forma de capas: dispara a una pared, se romperá y aparecerán enemigos, vuelve atrás, activa un interruptor para abrir una puerta...

"TREASURE HA AÑADIDO NADA MÁS Y NADA MENOS QUE UN COMPLETO EDITOR DE NIVELES"

Y mucho más

Pero *Bangai-O Spirits* no se queda sólo en eso. Además de su longevo modo principal, podría decirse que es uno de los pocos juegos realmente infinitos que existen. No hay límite, todo es nuevo, sobre todo si se exploran algunos de sus modos de juego. Además del modo cooperativo, así como el multijugador que permite entre una y cuatro personas de forma simultánea, Treasure ha tenido a bien añadir nada más y nada menos que un editor de niveles.

Éste cuenta con todas las opciones y elementos incluidos en los niveles predefinidos, por lo que las posibilidades de creación no tienen límite alguno. ¿Quieres crear un escenario repleto de bombas? ¿O uno donde únicamente haya que escapar de varios misiles que te persiguen? Puedes hacerlo, sin problema. Haz lo que quieras, crea tus retos... y compártelos.

Porque sí, también pueden compartirse los escenarios tanto de forma local como a través de Internet, no con Nintendo WiFi Connection, sino con un PC. Este sistema consiste en que cada uno de los escenarios creados puede ser convertido en una melodía. Este sistema funciona a las mil maravillas y hace que compartir sea mucho más rápido y sencillo, ya que también funciona si el sonido está grabado en formato mp3 en un ordenador, por lo que realmente no requiere una segunda persona con otro *Bangai-O Spirits* y una DS.

El preferido

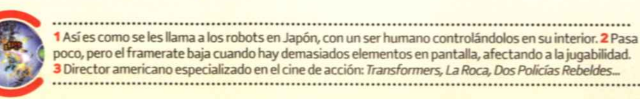
Por si todo lo comentado previamente fuese poco, encima *Bangai-O Spirits* tiene un apartado técnico que quita el hipo: sprites 2D pequeños, pero definidos, que funcionan de lujo en casi cualquier momento[2], creando algunas fases en las que las explosiones se acercan tanto a una película de Michael Bay[3] que casi podría ser un videojuego basado en una de ellas.

Modo cooperativo, posibilidad de crear escenarios y compartirlos con otra gente, 160 niveles en el modo historia... y encima resulta un reto. *Bangai-O Spirits* es un juego fantástico y deberías empezar a hacer cola en la tienda para comprarlo. Merece la pena, sin duda.

PABLO



Bombas, misiles o minas son sólo algunos de los obstáculos del escenario.



1 Así es como se les llama a los robots en Japón, con un ser humano controlándolos en su interior. 2 Pasa poco, pero el framerate baja cuando hay demasiados elementos en pantalla, afectando a la jugabilidad. 3 Director americano especializado en el cine de acción: *Transformers, La Roca, Dos Policías Rebeldes...*



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	TREASURE
PRECIO	40 €
LANZAMIENTO	AGOSTO

CARACTERÍSTICAS









VISTAZO GENERAL

Dispara, esquiva proyectiles y plantea estrategias en la nueva joya que Treasure deja caer en Nintendo DS.

GRÁFICOS 7



Los sprites 2D y los fondos son funcionales. Dignos pero no explotan demasiado la consola.





SONIDO 8

Reconocer melodías y convertirlas en escenarios ya es para quitarse el sombrero.

JUGABILIDAD 9

Funciona bien: perfecta mezcla de acción, estrategia y un brillante diseño de niveles.

INNOVACIÓN 8

El modo de compartir escenarios es oro puro y original. Eso sí, apenas usa la zona táctil...

NG EN RESUMEN

Un tesoro, ni más ni menos. *Bangai-O Spirits* no marca un punto de inflexión en DS, pero si quieres un título de acción inteligente y duradero, no puede faltar en tu colección.

82



¡No es justo! ¿Qué le pasará a Mario? ¿Bateará el barril con fuerza, o se apartará del camino antes de quedar hecho un sello?



Bowser y la llama olímpica de la muerte.

Nuestro Mii esquelético se enfrenta al del caparazón espinoso.



Mario jugará en unos escenarios inspirados en la década de los noventa.

MARIO SUPER SLUGGERS

Béisbol puro sin el típico control de movimiento



La pelota iba a tanta velocidad que cambió su forma. Alucinante

Estábamos medio esperando que esto fuera una versión Marionizada de *Wii Sports*, pero, habiendo probado la versión japonesa, tenemos que decir que estábamos equivocados. ¿O no? El caso es que no se parece en nada a *Wii Sports*, por lo que el potencial de un juego de béisbol basado en los personajes de Mario con control de movimiento a la hora de batear y hacer de pitcher es limitado. Pese a todo, eso no tiene por qué ser algo malo, ya que, si bien nos lo pasamos en grande con el juego de béisbol en *Wii Sports*, todavía le queda mucho que decir a este deporte con un método de control más preciso, en lo que *Mario Super Sluggers* es ciertamente una experiencia mucho más arcade que éste.

Muévelo suavecito

En vez de coger el mando como un bate real, sólo tienes que agitarlo un poco para arriba y luego moverlo en otra dirección para describir el movimiento semicircular típico. Si le das a la pelota cuando has alcanzado el máximo de carga, tendrás un tiro especial que pondrá la pelota en órbita. Lo malo es que el tiempo de carga es complicado de adivinar y si pulsas demasiado pronto el disparo te saldrá por la culata, y como mucho puedes aspirar a que la pelota peine a los jugadores contrarios y que te dé tiempo a llegar a la primera base.

Lanzando bola

La mecánica de juego cuando haces de pitcher funciona de manera similar a la del bateador, excepto en el detalle de que puedes mantener pulsado un botón para lanzar un pelotazo que sólo un bateador sobrehumano (o la IA) podría devolver. Por supuesto, no puedes abusar de esta técnica porque está limitada en número en cada partido. También depende del jugador que seleccionemos así como de ítems extra. Hay más personajes que en cualquier otro título deportivo que haya salido Mario, e igual que en el *Mario Baseball* de GameCube puedes formar un equipo de lo más ecléctico. Personajes como Donkey Kong o Peach desaparecerán tan pronto como los selecciones, por lo que no los verás en un equipo contrario, así como los personajes secundarios[1] pueden ser repetidos cuantas veces quieras. La decisión

MINIJUEGOS DE PERDICIÓN

No es la mejor selección, pero mientras no tengamos que comprarlos por separado...



PLANTAR COMIDA

Esto nos recuerda mucho a *Pokémon Stadium*. Era un petardo de idea cuando salió por primera vez y lo sigue siendo ahora. No tiene nada que ver con el modo principal, pero, en verdad, eso es algo bueno en el concepto de minijuego, ¿no?



ALTERNANCIA

Si vas a perder el tiempo, hazlo en el modo desafío, donde podrás obtener la experiencia necesaria para ganar juegos así como desbloquear personajes para añadir a la abultada lista. Muchos son de la familia de Donkey Kong.



Luigi hace uso de sus contactos con el más allá... o quizá no.



Un objeto rechazado de *Zelda*, el "vortex baseball", aparece en este juego.

"ES UN JUEGO DE DEPORTES TAN BUENO COMO ESPERARÍAS DE UNO QUE LLEVA EL NOMBRE DE MARIO"



Este híbrido mutante entre béisbol y hockey sobre hielo es todo un desafío. Un día alguien se va a dejar un ojo en esos obstáculos.

obvia, por lo menos al principio, es la de elegir a tus favoritos, pero hay que tener en cuenta que puede haber cierta química entre ellos.

Este factor influye en la cantidad de ítems que puedes obtener. Así pues, los personajes que menos se entiendan entre ellos provocarán que aparezcan menos powerups, por ejemplo. Y para complicar un poco más las cosas, a la heterogénea mezcla de personajes le influye hasta el color que lleve el personaje en cuestión.

Seguramente sea un detalle para que no siempre estés eligiendo el mismo patrón de colores una vez que descubras cómo funcionan. Sin embargo, es un engorro a la hora de jugar partidas a dobles, ya que te resultará más complicado realizar los ajustes para que la "sincronización" sea perfecta.



¡Toma uno de éstos! ¡Y otro más! Eso te enseñará a no robarme princesas.

Bastante deportivo

Más allá de la locura que supone elegir equipo, es un juego de deportes tan bueno como podrías esperar de uno que lleva el nombre de Mario en el título. Hay un modo desafío en el que te obligan elegir a ciertos personajes –que también se van desbloqueando entre la lista de los horrores que esconde el título– y la decente variedad de campos de juego (con peligros únicos en cada pista así como obstáculos de lo más raros que hemos visto).

El modo de minijuegos está detallado en el recuadro de arriba, y, bueno, tampoco nos impresionó mucho la selección, ya que tenía importantes similitudes con *Pokémon Stadium* de los días de Nintendo 64. Aun así, es un añadido, y no tienes por qué profundizar mucho en él si no quieres. Tratándose de béisbol, seguramente unos cuantos "japanófilos" lo importen a nuestro país, pero no recomendamos hacerlo a menos que lo encuentren a un precio lo suficientemente rebajado. No tiene pinta de que vaya a distribuirse en nuestro país, la verdad, pero, si lo hace, seguro



que rebajan el nivel de exigencia en términos de química y, sobre todo, en su lenguaje. Sayonara.



1 Ni te creerías la cantidad de parientes que tiene Donkey Kong en este juego, y muchos llevando a sus bebés. Por suerte, hay suficientes personajes alternativos que suplen con creces la sensación de exceso de simios.

EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
PRECIO	800 YENS
LANZAMIENTO	DISPONIBLE (JAPÓN),

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Béisbol puro con una mareante cantidad de personajes de Mario y melodías geniales.

GRÁFICOS 8

Brillantes, coloristas, con suaves animaciones y efectos para los tiros especiales.




SONIDO 8

Algunas melodías clásicas remezcladas, así como unas cuantas cancioncillas genéricas.

JUGABILIDAD 7

Preparar tu equipo para tener algo de ventaja jugable es bastante peñazo.

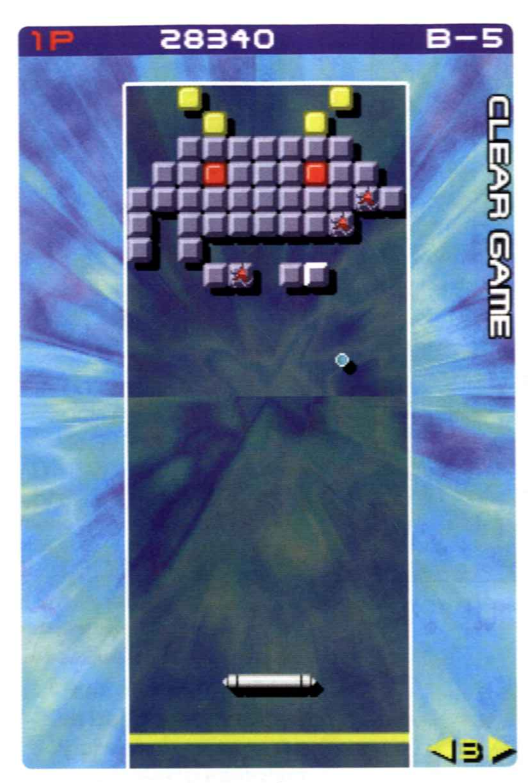
INNOVACIÓN 4

No hay mejora respecto a lo visto en los excelentes controles de *Wii Sports*.

NG EN RESUMEN

Quizá no sea el juego que estábamos esperando, pero, como juego deportivo con Mario en vez de como simulador de béisbol, es tan bueno como podrías esperar.

79



Los niveles pueden representar figuras o, como en este caso, hacer pequeños homenajes a los juegos de Taito.



La verticalidad de Nintendo DS no se ve justificada. Todas las pantallas se estrechan. Y algunas se estrechan el doble.

ARKANOID

Sorpresas portátiles

Tal vez, y sólo tal vez, resucitar *Arkanoid*, meter todo ese código de la tercera edad en una portátil de éxito y sacarlo al mercado sea algo fácil de hacer. Pero hay una cosa que diferencia al simple remake o port de lo que es *Arkanoid*: y es que esta vez, y quizá sólo esta vez, está realizado con un factor fundamental: la elegancia.

Cautivador

Gracias a ello, pasar a través de los niveles de *Arkanoid DS* resulta una experiencia adictiva, y nunca sabes encontrar el límite de juego. Las pantallas y el sonido de la bola al rebotar hipnotizan al jugador. La música, que evoluciona desde unos tonos jazz a un trance electrónico, posee una cautivadora atracción sobre el jugador. Únicamente su tozudez por estrechar la pantalla puede llegar a empañar lo que en un principio parece una experiencia deliciosamente retroadictiva.

La gran baza de DS, su pantalla táctil, hace que jugar a *Arkanoid* sea tan rápido como tu tiempo de acción y reacción. Es una evolución lógica y necesaria. Sin embargo, el encanto que desprende el puddle –ese accesorio que podéis ver en la imagen de arriba a la izquierda– se pierde al no venir incluido, ni poder adquirirse en nuestro país[1]. Simplemente, no es lo mismo jugar sin él, una vez que lo has probado.

Excusa

Arkanoid DS continúa la mecánica jugable que ya instauró hace tantos años, recogiendo diferentes power-ups que harán tu vida más fácil a la hora de enfrentarse a niveles cada vez más duros. Estos niveles se dividen en las letras del abecedario y se expanden de modo esquemático –digamos, por ejemplo, al estilo de *Out Run*–, por lo que, para alcanzar todas las fases finales, tendremos que repetir muchas letras en el camino.

El puddle deja una separación con la DS Lite. En la DS "antigua" cuadra perfectamente.

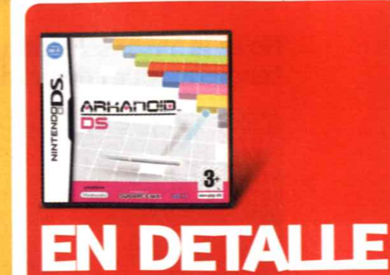
Un recurso aburrido, al darse el caso en los primeros niveles de juego, fáciles y lentos.

Para ser un juego que no debería tener demasiadas pretensiones, es una gran versión. Y posiblemente sea la mejor versión que se ha hecho en los últimos años. Su música atrayente, su incesante rebote, su suavidad incluso a las velocidades más endiabladas y –queremos dejarlo bien claro– su hipnotizante jugabilidad no te van a dejar indiferente. Es posible que el paso de los años y el hecho de que, en el fondo, es un *Arkanoid* más puedan pasarle factura. Pero si te encuentras en un momento en que tu nostalgia en más poderosa que los últimos avances gráficos, te sobrarán las excusas.

ALEX


Tendremos que rescatar a este grupo de amigos, cada uno en una letra final.


1 El puddle es un pequeño accesorio que se conecta al puerto de Game Boy Advance y que, girando la rueda, desplazaremos a nuestra heroica barra. El problema es que hay que importarlo de Japón, pues no se distribuye en nuestro país. Una pena, ya que la experiencia se duplica con dicho accesorio.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN GAMES
ESTUDIO	TAITO
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS





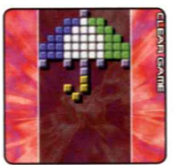


VISTAZO GENERAL

El *Arkanoid* de toda la vida se reinventa en una versión DS a la altura. Tan simple, rápido y adictivo como siempre.

GRÁFICOS 6

Demasiado escaso en efectos. Podía haberse mejorado para resultar menos plano.





SONIDO 8

Las melodías son escasas pero interesantes y tienen un rango muy amplio. Efectos correctos.

JUGABILIDAD 8

La táctil le da una nueva dimensión. Consigue el puddle y la experiencia mejorará.

INNOVACIÓN 7

No deja de ser una versión de un juego muy antiguo. El caso es que no nos importa.

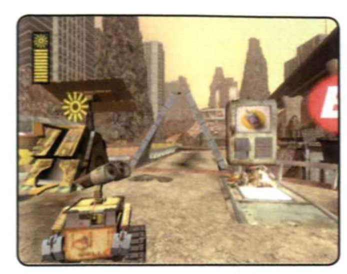
NG EN RESUMEN

Podría haber innovado en ciertos aspectos, ampliado sus modos y añadiendo niveles online, pero también podría haber sido un simple port. Y no lo es.





Compañeros de aventuras, ¿compañeros en el amor? Eve es mucho más *cool*, vuela y dispara de serie, amén de ayudar al torpón de los cubos.







Muchos bloques de muchos tipos que lanzarás muchas veces. Este, de energía.



La energía de Wall•E se ve reducida por golpes o entornos dañinos.



Uno de los modos de juego multijugador. Quizás le saques algo de sabor.

Junta a ET, Cortocircuito y ROB y... bueno, mejor no los juntes.

WALL•E

Se le da mejor el cine y la basurerología

La idea de THQ y Heavy Iron tenía muy buena pinta. Se podía usar la historia de la película para crear un plataformas que introdujera algo de juego con los bloques de basura. Y después se podía completar mucho el producto con la adición de minijuegos, tanto de tipo *party game* como de corte *deathmatch*, con sus tiros y todo.

Los usuarios de Wii, además de algún minijuego exclusivo, tendríamos delante un apartado visual previsiblemente destacable, gracias al uso de materiales de versiones técnicamente superiores y la adaptación a las posibilidades de la consola, finalmente fallida[1].



Mejor no poner a ese vehículo frente a las luces o Wall•E en un concurso de belleza.

Desechado

El problema es que ninguno de esos posibles se ha llevado a cabo. En la versión final parece no haberse avanzado nada en los males de la previa. La cámara (tanto la automática como la de sobre el hombro) y algunas imprecisiones del control de los robots estropean mucho la diversión inherente a un juego de plataformas, que tanto depende de la confianza. Esas plataformas parecen curiosas en las primeras fases, con grandes máquinas que se balancean, un *Wall•E* hecho cubo que se cuela por cilindros y la idea del lanzamiento de bloques de distintos tipos, pero el tema del lanzamiento se repite hasta la saciedad y las demás ideas se agotan con muy poco jugado. La historia tampoco está contada con mucho empeño, y las cinemáticas parecen más anécdotas que elementos narrativos, y eso debería ser un buen plus en un juego de película.

La parte multijugador es variada y quizás sea un aliciente para reuniones de los más pequeños, aunque también deja esa sensación de poca calidad, de extra rápido[2].

A reciclarse

Es triste que uno de los pocos proyectos multiplataforma que se dedican con más atención de la habitual a Wii –beneficiándose ésta de las ventajas de la nueva generación– pierda tanto por desarrollo de base y por falta de trabajo en el acabado final.

Wall•E tenía contenido de sobra, incluyendo sus minijuegos, para que apeteciera a los que degustaron el film echando partidas rápidas o profundas. No obstante, su atractivo se ha visto muy mermado al final por varios factores y sería difícil recomendarlo plenamente, por mucho que se haya disfrutado de la peli (y quizás menos aún por eso mismo).

DAVID



1 Algunos efectos de texturas e iluminación, la animación de Wall•E y la amplitud de los escenarios no hacen perdonar el tembleque constante e incómodo, la ralentización o el resto del apartado, en general. 2 Siempre parece que un shooter sobre raíles se puede hacer medio bien: aquí, ni siquiera.

EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	HEAVY IRON
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS













VISTAZO GENERAL

El film de robots se convierte en el obligatorio videojuego de plataformas intentando aplicar los ingenios de Pixar.

GRÁFICOS 6

Una verdadera pena. Destacan en varias partes, pero no van fluidos ni están equilibrados.





SONIDO 5

Sin ímpetu. Melodías del film y sonidos repetitivos que se ignoran desde la primera hora.

JUGABILIDAD 5

En pocos momentos se tiene control total y preciso. En esos pocos es en los que se disfruta.

INNOVACIÓN 6

El uso constante de algunas de sus claves renovadoras las hace envejecer muy rápido.

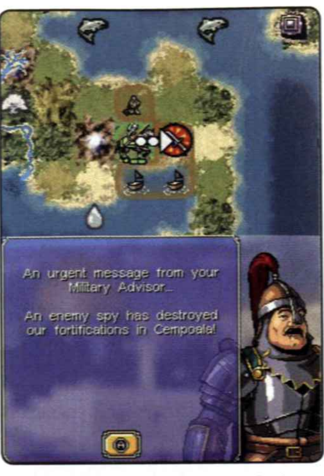
NG EN RESUMEN

Sus primeros compases prometen, pero la experiencia completa deja que desear. Otra versión peliculera que apuntaba maneras y se olvidaron por el camino.





Cara a cara
En los combates, la pantalla superior nos mostrará a los contendientes. Una buena oportunidad para ver a nuestras tropas a un tamaño considerablemente superior, aunque tampoco destacan por su excelencia visual.



Tendremos consejeros que nos darán su opinión sobre diversos aspectos del juego.



La evolución por las diversas épocas dará lugar a extraños enfrentamientos.

CIVILIZATION REVOLUTION

Todo el planeta en la palma de tu mano. Qué pequeñito, ¿no?

Siempre hemos soñado con conquistar el universo; sí, los dibujos de *He-Man* nos hicieron mucho daño. Pero el bueno de Sid Meier se compadeció de nosotros y se sacó de la manga *Civilization*, un simulador muy particular en el que teníamos que lograr dominar todo el planeta. Desgraciadamente, dentro de nuestra torpeza habitual, toda la saga Civ se nos antojó demasiado compleja[1]; pero nuestro buen amigo volvió a escuchar nuestras plegarias y nos ofrece una versión rápida, dinámica y muy divertida para nuestra portátil.

Civ Revo es un título que llegó a 360 y PS3 antes de a a DS. No penséis que se trata de una adaptación de baja calidad; os daremos las buenas noticias: es, prácticamente, el mismo juego, al que sólo se le ha sacrificado su apartado visual. Sin duda, todo un logro para DS encontrarse con unos árboles de desarrollo tan amplios, a lo largo de las cuatro épocas diferentes por las que evolucionarán las 16 civilizaciones que componen el juego.

El juego se caracteriza por sus partidas rápidas y dinámicas[2]. Lejos de tirarnos semanas (o meses) con nuestra civilización, en sólo unas horas podremos alzarnos con la victoria sin demasiados problemas; en gran medida, esto se debe a que los mapas son de dimensiones reducidas, y que no todas las razas posibles entran en juego a la vez.

Todos los menús son de muy fácil acceso, ya sea a través de los botones de la DS o bien con el stylus. Lo ideal, es conjugar ambos para los distintos tipos de decisiones; por ejemplo, mover las tropas con la cruceta, acceder a los menús (principalmente los de ciudades) con el gatillo, y seleccionar la subopción con el stylus. Aunque suena extraño, es un sistema muy intuitivo y fácil de utilizar: en cuestión de minutos, haremos todo casi sin darnos cuenta.

¡A por ellos!

Este particular sistema de juego es idóneo para una portátil. Eso sí, se nota mucho el recorte visual inevitable ante toda la información contenida. Cada civilización evoluciona de forma particular, pero con los sprites 2D de baja resolución[3] apenas se distinguen los cambios. Los espacios por descubrir son directamente negros, y todo se antoja bastante plano. Pero tampoco hace falta mucho más para disfrutar de sus numerosas horas de diversión.

Un claro ejemplo de que un buen juego no tiene por qué estar acompañado del espectáculo visual. Aunque claro, este se agradece.

RAMÓN



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	2KGAMES
ESTUDIO	FIRAXIS
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	15 DE SEPTIEMBRE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Ponte en la piel de grandes líderes para conquistar el mundo por vías violentas o pacíficas y partidas rápidas.

GRÁFICOS 4

Poco detallados sprites, escenarios planos, demasiada oscuridad en el mapa y animaciones inexistentes.




SONIDO 6

Melodías variadas, pero poco intensas. Acompañan bien la acción, pero sin excesos.

JUGABILIDAD 9

Excelente. Todo es muy dinámico e intuitivo. Partidas rápidas y muy tácticas.

INNOVACIÓN 8

Han encerrado en una portátil un elaborado simulador, aunque sacrificando su apartado visual.

NG EN RESUMEN

Un gran simulador, con una profundidad impresionante y muchísimas opciones para dominar el mundo. Eso sí, resulta poco atractivo a la vista y al oído.

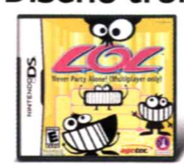




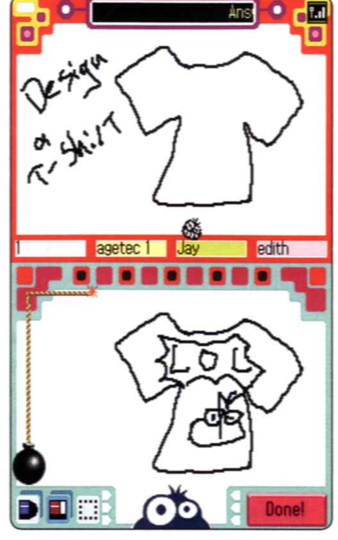
1 ¿Habéis visto el manual de instrucciones de Civ IV para PC? Hemos visto versiones de la Biblia más reducidas. 2 ¿Habéis leído las novelas de Canción de Hielo y Fuego? De ser así, sin duda agradeceréis que algún conflicto termine antes de que muramos todos de viejos. 3 ¿Habéis jugado al primer Civ? Bueno, el estilo visual se parece; pero claro, han pasado 17 años...

LOL

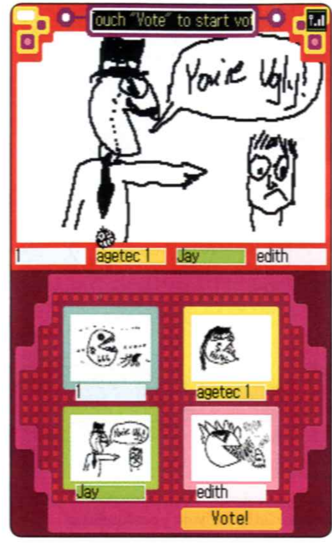
Diseño tronchante



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	AGETEC
ESTUDIO	ROUTE24
PRECIO	$20
LANZAMIENTO	A LA VENTA (EE.UU.)



La mecha indica el tiempo que te queda. Es bastante obvio.



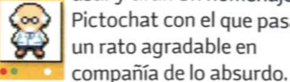
Un bollicao para quien sepa de qué iba esta prueba.

LOL es uno de esos juegos que se vuelve más divertido según vas controlando más y más. Y más incluso si te gustan los dibujos cutres. Para hacer una comparación superficial, es como el Pictochat disfrazado de un concurso de preguntas y respuestas.

Cuatro consolas conecadas a un mismo cartucho, en el que un jugador decide el tema y el tiempo que hay para completar todas las pruebas. Todos dibujan rápidamente antes de que el anfitrión de la partida lo complete, y todos votan al resultado que más les ha gustado. En nuestra primera ronda, donde dibujamos un caballo, dibujamos de todo menos el objetivo en cuestión. Pero casi nos morimos de risa con los resultados.

Dibujando

Dibuja esto. Responde aquello. Acaba la frase. El truco para divertirse es ser capaz de inventar retos interesantes[1] –pero hubiese estado mejor si desde el menú nos diesen ideas o modelos predefinidos para fomentar la imaginación. El primer jugador en terminar de hacer su dibujo suele ser el que gana –sólo porque suele ser también el que tiene la mejor respuesta–. Fuera de este estilo de juego Wi-Fi, no hay nada. Ni siquiera hay un menú principal con opciones que modificar o parámetros que ajustar, ya que se va directamente a una pantalla que detecta si hay más consolas alrededor. El problema de LOL es que si no hay más gente alrededor con la que jugar, tampoco nos puede proporcionar mucha más diversión. LOL es, básicamente, diversión de usar y tirar. Un homenaje al Pictochat con el que pasar un rato agradable en compañía de lo absurdo.



VEREDICTO

GRÁFICOS	3
SONIDO	4
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	5

RESUMEN

***LOL* trajo diversión de la buena a la redacción, pero más allá de eso no tiene gran cosa que ofrecer si vas a jugar solo.**

60

ENGLISH OF THE DEAD

El diccionario a mordiscos...



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	SEGA
PRECIO	¥4,310
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE (JAPÓN)



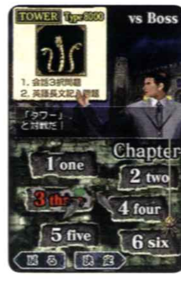
Olvida la cabeza, no es su punto débil: para vencerlos tendrás que deletrear.

Si aprender un idioma consistiera en masacrar zombies en vez de leer, seríamos bilingües en dos semanas. Gracias a *English of the Dead*, el sueño no está lejos de convertirse en realidad. Los que sepan mucho japonés pueden seguir el método educativo de Sega para convertirse en sangrientos traductores, aunque la traducción funciona mejor de japonés a inglés. De todas formas, ignorando completamente el japonés, aquí tenemos un juego decente de deletrear palabras inglesas... si es que se puede hacer un juego decente partiendo de esa surrealista idea.

Follow me

Todo se basa en los ataques de los zombies. Pulsa en la pantalla táctil cuando uno aparezca y un narrador dirá una misteriosa palabra, que tendremos que deletrear correctamente. Las palabras que dicen los jefes finales son más complicadas, ya que dicen frases completas o proponen minijuegos donde faltan palabras. De todas formas, y siendo sinceros, se puede decir que el juego es demasiado sencillo en su planteamiento. El único desafío lo pone el hardware de la DS a la hora de reconocer algunas letras, y hay mucho "japaninglis" que no tiene mucho sentido al fin y al cabo. Bueno, quizá por el país del sol naciente le sacarán partido, pero lo más seguro es que nosotros no tanto.





Puedes continuar una partida desde donde lo dejaste la última vez. *EOTD* salva tu progreso, haciéndolo ideal para el concepto portátil de DS.

VEREDICTO

GRÁFICOS	4
SONIDO	5
JUGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	5

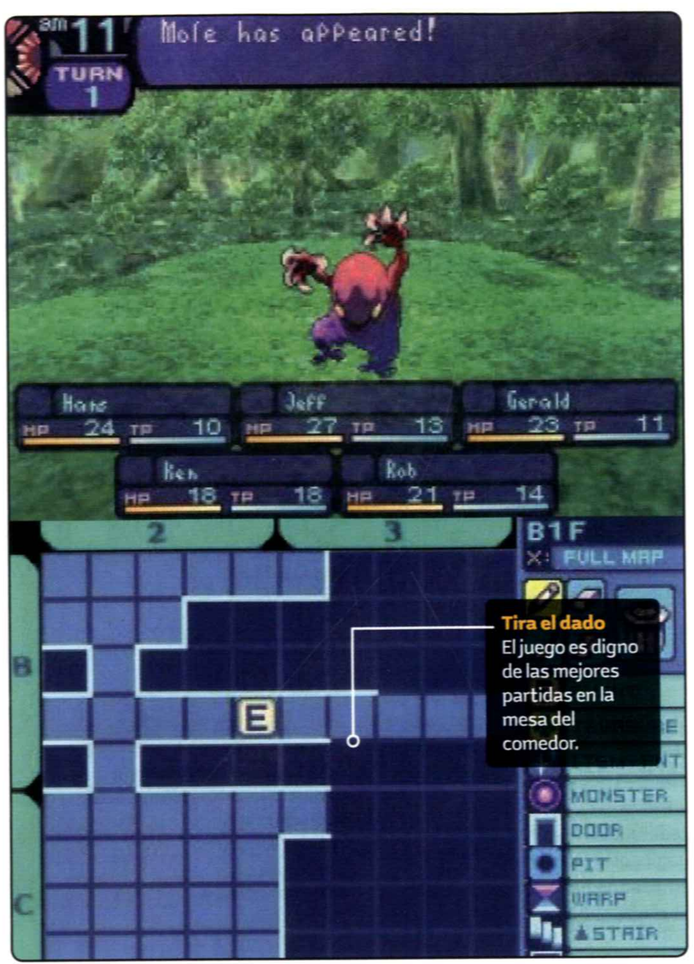
RESUMEN

Es más una curiosidad que un juego, sobre todo teniendo en cuenta que contiene algunos errores de inglés típicos por Japón.

47

1 La pantalla de título del juego ya lo dice todo: "Si la partida es aburrida, es que tú eres aburrido". Y tanto.





Tira el dado
El juego es digno de las mejores partidas en la mesa del comedor.



El tipo de unidades que tengamos, y su situación en el combate, serán esenciales.



Muy sencillo en todos sus aspectos, *EO* tiene un cierto carisma y profundidad.

ETRIAN ODYSSEY

Un viaje al pasado bañado de unas cuantas capas de actualidad

No muchos recordarán *Sword of Hope* de GameBoy, posiblemente el título portátil que más se asemeje a este *Etrian Odyssey*[1]. Tenemos un laberinto, Yggdrassil, compuesto por infinidad de niveles; muchos intentan llegar hasta el centro, pero nadie lo ha logrado. Nuestra base de operaciones será el pueblo, en el que podremos hacer nuestras compras de rigor y formar nuestros guerreros. El creador no requiere más que determinar la clase y el nombre de nuestros héroes, así como su situación en el campo de batalla (podemos llevar hasta cinco, que pueden estar en primera o segunda línea de combate, siempre en posición 3-2 o 2-3).



Sencillo y complejo

A este pueblo volveremos constantemente a recuperar fuerzas, ya que a lo largo de los diversos niveles, los enemigos nos asaltarán de forma aleatoria. El juego es difícil, ya que a los numerosos combates hay que sumarle las abundantes misiones de dibujar todo el mapa de cada nivel en la pantalla inferior, lo cual nos obliga a visitar cada recoveco, sufriendo las embestidas de los enemigos.

Esta complejidad, a la que se une el desarrollo de habilidades concretas y tácticas, evitará que sea accesible a todo tipo de usuarios, ya que requiere paciencia y demasiado volver sobre nuestros pasos. Hubiese estado bien la posibilidad de salvar partida mientras estamos en el laberinto, ya que toca regresar al pueblo para guardar nuestros progresos[2].

Ésto contrasta con la sencillez visual. Las animaciones brillan por su ausencia. Los personajes secundarios son similares, aunque sí hay variedad de enemigos es digna de mención; eso sí, todos estáticos. Los escenarios se antojan vacíos y carentes de interés.

Etrian Odyssey es un título con una buena factura, y entretenido.

RAMÓN

No es un apto para todo tipo de usuarios, ya que hay que afrontarlo con una mentalidad rolera[3].

No veremos muy a menudo sus diseños, pues los personajes no aparecen en pantalla



1 El juego de consola que más se parece es el *Shining in the Darkness* de Sega para su Mega Drive. Un gran laberinto y un pueblo, y a recorrer pasillos. 2 En otros capítulos de "Cómo odio salvar en una portátil": *Resident Evil Deadly Silence*. 3 Faltan un par de dados para montar una aventura a lo D&D.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ATLUS
ESTUDIO	ATLUS
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS










VISTAZO GENERAL

Un laberinto con infinidad de niveles por atravesar. Nuestro objetivo: llegar hasta el final, algo muy, pero que muy difícil.

GRÁFICOS 5

Diseños carismáticos, pero no se ven. Escenarios repetitivos y vacíos. Animaciones inexistentes.




SONIDO 7

Un apartado simple, con algunas melodías anticuadas y que se repiten hasta la saciedad.

JUGABILIDAD 6

Rol de la vieja escuela, con infinidad de horas de juego. Muy difícil en general.

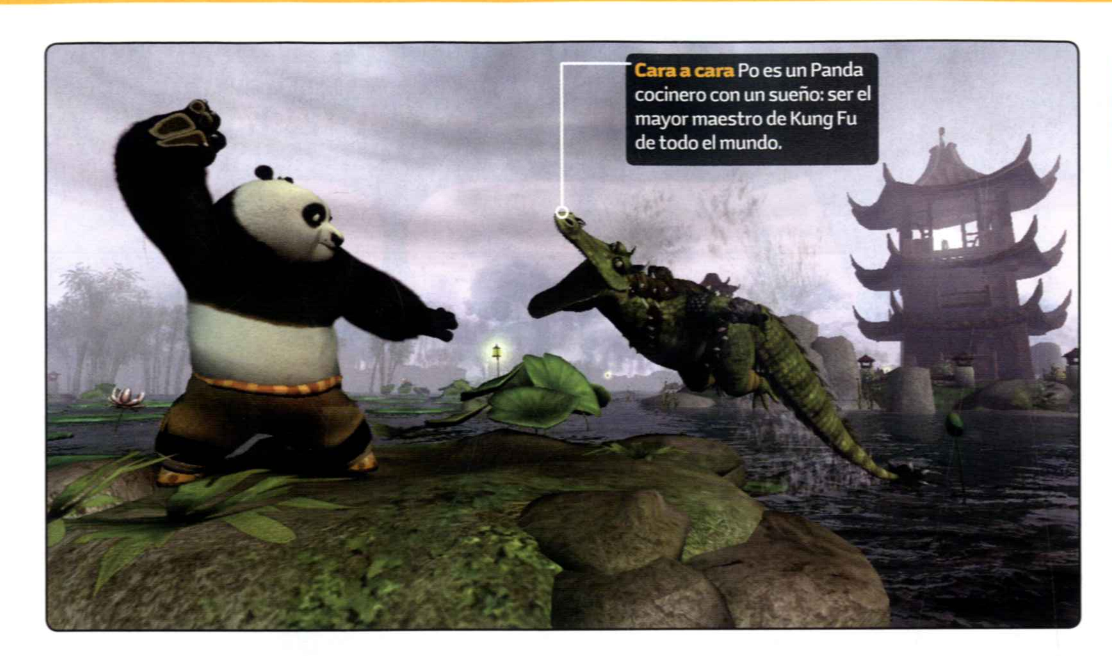
INNOVACIÓN 7

Poca innovación ante un sistema anticuado, aunque tiene ciertos toques novedosos.

NG EN RESUMEN

Un juego de la vieja escuela. Como tal, puede resultar demasiado complejo para los neófitos, pero ofrece una gran profundidad. Divertido, pero requiere mucha paciencia.

72



Cara a cara Po es un Panda cocinero con un sueño: ser el mayor maestro de Kung Fu de todo el mundo.

KUNG FU PANDA

Los accidentes... existen

Como viene siendo habitual Activision ha confiado de nuevo en los viejos conocidos de Luxoflux... ¿No te suenan? Es normal. Luxoflux es la desarrolladora encargada de juegos como *Vigilante 8* o las dos entregas de *True Crime* en PS2. En la programación de juegos infantiles destaca *Shrek 2* de Game Cube.

Sin olvidar en ningún momento que hablamos de un juego infantil, decir que a pesar de que se les ha visto más inspirados, no es lo que se podría catalogar como un juego notable. El básico concepto de recoger monedas intercambiables por ataques, trajes, etc. y un simple modo de misiones y pasa-pantallas a modo de arcade de lucha no es precisamente el gran ejemplo de algo novedoso. Mediante el Wiimando y gesticulando los movimientos que nos dicte, Po será capaz de hacer filigranas cada vez más espectaculares y poderosas.



No conforme con ello, también podrás controlar a los 5 furiosos (más alguna sorpresa que te reservamos) en algunas pantallas y en un interesante modo versus que amenizará un poco más la compra.

De película[1]

Viendo el apartado gráfico del juego, no cabe duda del empeño de los programadores en poner unos personajes muy sólidos en pantalla, pero es una lástima ver ciertos bajones de calidad según avanza el juego y vamos descubriendo efectos como popping o la tan molesta niebla. Por todo lo demás, el juego suele funcionar de una manera fluida y con contadas ralentizaciones que enturbien el control del juego.

En el aspecto sonoro, lo más destacable es la no inclusión de las voces del reparto original de la película en el juego, sustituidas por las de otros profesionales no tan conocidos. Centrándonos en las melodías, podrás reconocer algunas de las que escuchaste en el cine. Incluso, las que poco o nada tienen que ver con el largometraje, se adaptan perfectamente al cometido. Como pequeña queja, destacar las melodías típico-orientales que pueden llegar a volverse muy repetitivas ¿Quién ha traído el hilo musical del restaurante chino a mi Wii?





El entrenamiento es fundamental. Daremos más tortazos que en la película[1].



Poder controlar a los cinco furiosos enriquece la experiencia. ¡Kung Fu Mantis!



1 No entraremos a discutir sobre la "buena racha" en Hollywood o el bajón de las películas infantiles, donde solo Pixar parece salvarse con buena nota... No obstante, y como pequeña nota, decir que *Kung Fu Panda*, al menos, es entretenida y simpática.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	LUXOFLUX
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSITICAS



VISTAZO GENERAL

Pandas con ganas de tortas. El zoo más violento e infantil que se ha visto en años a ritmo de melodía china.

GRÁFICOS 7

Buenos personajes y animaciones decentes, pero escenarios flojos.





SONIDO 6

¿Te gustó la BSO? ¿Te gusta el hilo musical de un restaurante chino? A nosotros no nos entusiasma.

JUGABILIDAD 6

Grandes virtudes, grandes defectos. Divertido para un niño, aburrido para adultos.

INNOVACIÓN 5

Jugabilidad y diseño en Wii pero demasiado atado a los esquemas básicos del género.

NG EN RESUMEN

Mejora lo visto en *Shrek 2*, pero no es suficiente. A pesar de ello, es perfecto para regalar a los más peques de la casa... Y más si les ha gustado la película.



Los anuncios más surrealistas que nunca debieron llegar a televisión
ANUNCIOS NINTENDO PÁG 74



UNIVERSO



NGAMER FÓRUM
¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:
www.ngamer.es

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

ADENTRÁNDONOS EN LO MÁS HONDO DE LA CULTURA NINTENDO

Las 20 experiencias Nintendo están de vuelta para refrescaros aún más el verano. Bien las leas en la playa o en la montaña. Eso sí, os aseguramos que, estéis donde estéis, no os van a dejar indiferentes, pues son de las más locas que hemos encontrado por aquí.
Igual de loca que nuestra página 80, consecuencia sin duda de darnos demasiado el sol en la sesera. Pero entre todo este vórtice de calor, sol y refrescos de naranja, hemos tenido la suficiente sangre fría para ofreceros material interesante. ¿Sabíais que el equipo que hace *SmackDown* es japonés? Aquí tenéis una entrevista con ellos. ¿Y qué pasa con *Brawl*? Lejos de abandonarlo, lo hemos usado como conejillo de indias para nuestros experimentos más retorcidos. ¿Os suena interesante? Entonces, mejor será que sigáis leyendo...

LUCHA POR LA VERDAD
PÁGINA 78
Hay cosas que habrían sido mejor no desvelar nunca. Por eso las desvelamos todas.

ÍNDICE



¿Es una bruja? ¡Tócala para descubrirlo!

¡Qué mona! Sin duda, diversión para toda la familia

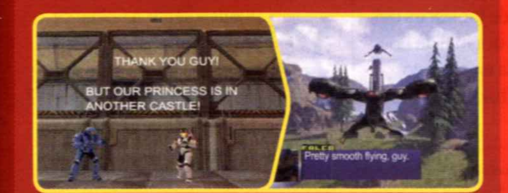
1 SOBA-BRUJAS EDICIÓN ESPECIAL

Doki Doki Majo Shinpan, vulgo el juego de sobar brujas, es uno de los placeres pecaminosos de Pablo. Pero le decepcionará saber que la secuela, en edición especial (que trae figuritas, una especie de colgante y un dibujo de una chica con una sudadera que le puedes quitar calentándola con tu mano), tiene un precio exagerado y está agotadísima. Posiblemente sea el momento de visitar eBay.



2 NINTENDO HALO

El machinima es el arte de crear películas utilizando videojuegos, y es algo a lo que se presta mucho el juego favorito de Xbox 360, *Halo 3*. Este vídeo muestra a los personajes de *Halo* en parodias de varios juegos de Nintendo, desde *Pokémon Snap* hasta *Super Mario Bros.* Está muy bien realizado, es bastante divertido y bien merece que le echéis un vistazo. **tinyurl.com/54bhwr**



3 CARAMELOS SUPER MARIO

Un lector de NGamer nos hizo llegar esta fotografía, ya que se encontró con estos sabrosos dulces de fruta en un súper de Chipre. Desgraciadamente, no mandó ninguno para que lo probásemos porque "lo hace todo por email", así que sólo podemos imaginarnos lo bien que saben. En fin...



DOLOR DE MUELAS



"¿Qué pasaría si les dejaramos luchar a ellos solos?"
LUCHA POR LA VERDAD PÁG 78

NINTENDO

4 MADRES LOCAS POR Wii FIT

Ellen Degeneres, presentadora de programas de variedades, desató la locura entre su público del estudio al presentarles unas consolas Wii con sus *Wii Fit* y balance board. Saltaron, pegaron puñetazos al aire y se abrazaron unas a otras de alegría, con ese estilo reservado a los yanquis, quemando tantas calorías como en una sesión completa de hula hoop virtual. Podéis ver el vídeo en Internet (es la emisión del 21 de mayo).
ellen.warnerbros.com



¡Adiós a mi dignidad!

Pac de oro

6 PAC GRANADA

El artista Peter Gronquist creó este llavero híbrido entre *Pac-Man* y una granada de mano. En teoría no explotan de verdad, así que no tendréis problemas para pasarlos por la seguridad del aeropuerto, pero al valer 350€ cada uno, posiblemente no queráis llevar estas bellezas doradas en el bolsillo con las llaves.
tinyurl.com/3wqsm9

5 REYES DE LA DECORACIÓN

¿La DS rosa no es lo bastante femenina para vosotros? Entonces es que necesitáis uno de estos brillantes trabajos, que llegan desde Japón. Aunque no son precisamente baratos, tendrás garantizadas unas miradas de envidia, y tal vez el clásico atraco si lo sacas en tu parada de bus habitual. *king-deco.com*





Práctica y con estilo; aunque hay quien diría fea y chillona

8 LA CANCIÓN DE Wii

Adam Paul, lector de NGamer, ha escrito y representado un par de canciones sobre Wii y DS, y luego nos ha mandado el link a YouTube. Dado que estamos en una gran oficina, tuvimos que quitar inmediatamente el volumen, así que no podemos comentar nada sobre su habilidad como cantante. Al menos, ésa es nuestra excusa. Si sois más valientes que nosotros, las podréis encontrar aquí:
tinyurl.com/5xtr6l



Historias tristes con las que emborracharse en DS. Han pensado en todo

7 99 LÁGRIMAS DE VINO

Los solitarios hombres de negocios nipones pueden pasar por la gran Vinoteca de Tokio[1] para probar un Gran Reserva especial patrocinado por Namco, que es parte de su juego *99 no Namida*. La traducción sería '99 lágrimas', y es una serie de historias tristes que lees mientras ahogas las penas en Pinot del caro.

1 Aquellos que vayáis a Tokio y tengáis bastante dinero como para beber vino francés allí, visitad Vinoteca.jp

9 TAXI PARA MARIO

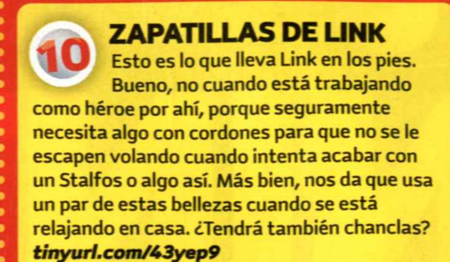
Los norteamericanos tuvieron que esperar más que nosotros para el lanzamiento de *Mario Kart Wii*. A cambio, tuvieron este acto publicitario en Nueva York, donde el propio Mario recorría las calles parando taxis para la gente y pagando el viaje de antemano. ¡Qué majo!

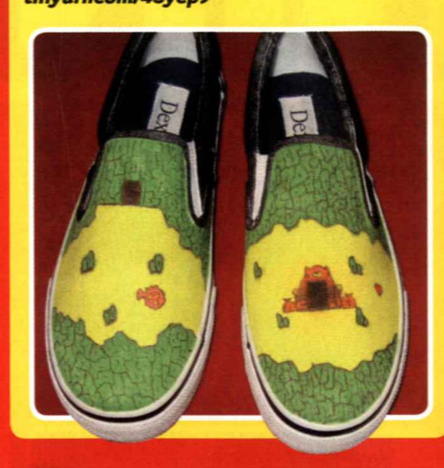


¡Pare! ¡Pare! ¿No sabe quién soy? ¡Tengo dinero!

10 ZAPATILLAS DE LINK

Esto es lo que lleva Link en los pies. Bueno, no cuando está trabajando como héroe por ahí, porque seguramente necesita algo con cordones para que no se le escapen volando cuando intenta acabar con un Stalfos o algo así. Más bien, nos da que usa un par de estas bellezas cuando se está relajando en casa. ¿Tendrá también chanclas? ***tinyurl.com/43yep9***







Un mando así no se pierde debajo del sofá

13 STYLUS DE LIMO

Preparaos para las maravillas de *Dragon Quest IX* pidiendo este excelente stylus de limo. Añádele un par de pegatinas a tu DS y podrías hacer como que tienes una edición especial limitada, llegada directamente desde Japón. Nosotros no diremos nada a nadie, prometido. ***tinyurl.com/4tcdhd***



12 MESA DE NES

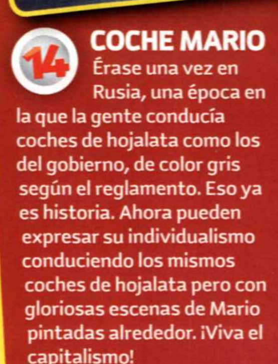
Kyle Downes se ganó nuestra admiración y celos al hacerse él mismo esta mesa para el café tipo mando de NES. Se abre para revelar una zona donde almacenar juegos, revistas o... café, pero lo que más mola es que, cuando quitas la cubierta de cristal, se trata de un mando perfectamente funcional. Botones y cruceta funcionan de verdad. Asombroso. ***ultra-awesome.blogspot.com***

11 BODA DE JUGADORES

Nuestra experiencia en bodas se limita a ridículos vestidos merengue, trajes incómodos, mala comida, *La Macarena* y la inevitable corta espera para recibir una invitación a la 'fiesta de divorcio'. Nunca hemos estado en algo así de molón, que parece una fiesta de ensueño. O, cuando menos, una fiesta del Reino Champiñón. La galería completa en ***tinyurl.com/6okjqh***.



CABEZA DESINFLADA



14 COCHE MARIO

Érase una vez en Rusia, una época en la que la gente conducía coches de hojalata como los del gobierno, de color gris según el reglamento. Eso ya es historia. Ahora pueden expresar su individualismo conduciendo los mismos coches de hojalata pero con gloriosas escenas de Mario pintadas alrededor. ¡Viva el capitalismo! ***tinyurl.com/4w6dna***



A nadie le gustó.

15 ZELDA DS

A nosotros, esta DS nos pareció muy bonita, y nos hubiese encantado utilizarla siempre y cuando la pintura no se nos quedase en las manos. No pujamos por ella, suponiendo que sería realmente cara, pero pese a ser completamente nueva, sólo alcanzó un poco más de 60€ en eBay. Siempre merece la pena buscar estas cosas.

16 VOLANTE DE CARRERAS

Si no os atrae la idea de crear un volante con cajas de plástico y cuerdas elásticas (ver a la derecha), siempre os quedará este accesorio. El wiimando se engancha dentro y puedes colocar todo el cacharro en una mesa, ofreciendo una base estable. Ni idea de lo sólido que pueda ser, pero esta tienda online los vende por menos de 4€. ¡Si se ve a leguas que vale, al menos, 8€! Aunque encargarlo a Hong Kong podría salir un pelín más caro.
tinyurl.com/4s2nvx



¡EWWW!



Primer consejo: es muy incómodo

18 VOLANTE DE ENTRENAMIENTO

El volante de *Mario Kart Wii* no es apto para todo el mundo, pero ¿no sientes envidia al ver otros juegos de carreras con ese emblema dorado de dominio del volante? Aquí tienes un método innovador para entrenar tus músculos y utilizar el volante para movimientos precisos, sin realizar grandes giros imprecisos. No es precisamente portátil, pero siempre podrías añadir... elementos extra en la cesta. Instrucciones completas y consejos justo aquí:
http://tinyurl.com/3r9ho8

17 DESTRUCCIÓN GREENPEACE

Los amantes del medio ambiente de Greenpeace siguen estudiando muy de cerca a los fabricantes de consolas. Para su último estudio (tras haber condenado la última vez a Nintendo, acusándola de ser un peligro para el medio ambiente), han desmantelado y analizado las tres consolas. En esta ocasión, Nintendo no salió tan mal parada, gracias a la omisión de ciertas toxinas de las placas base, pero Greenpeace cree que si las consolas estuviesen clasificadas como juguetes, las prohibirían por todos esos productos químicos tan malos que llevan dentro. Es interesante. **greenpeace.org/**

Playing Dirty LAB FINDINGS GREENPEACE

NINTENDO WII
Main internal housing: bromine up to 12.5 percent of weight.

Issue: bromine can be a source of toxic and persistent brominated chemicals when recycled or disposed of (e.g. by incineration or open-air burning).



WRITE TO NINTENDO ▸

SONY PS3 | MICROSOFT XBOX | NINTENDO Wii | THE GREEN CONSOLE



19 RECUERDOS DE RARE

Puede que Microsoft los haya comprado hace unos años, pero en Rare, los antiguos héroes de Nintendo, no han olvidado sus raíces. En el tráiler del próximo *Banjo Kazooie* para Xbox 360, se puede ver al fondo un gran sprite de Mario en 2D.
tinyurl.com/56cm3o

20 MOSAICO DE ZELDA

Nos gusta este plato rústico, aunque sea sólo por la esperanza que tenemos de poder llegar a hacer algo parecido por nosotros mismos con un bol de yeso y algunos fragmentos de cosas brillantes y puntiagudas. Sí, nos pondremos a ello algún día, tal vez. Si no nos olvidamos...
tinyurl.com/4ocjp4



Destrózalo y haz un dibujo de Ganondorf

ANUNCIOS PATÉTICOS

ANUNCIOS PARA OLVIDAR

Una recopilación de los peores anuncios de Wii que hemos encontrado...

Cuál es la mayor aportación de Nintendo al mercado actual de los videojuegos? ¿El sensor de movimiento? ¿La ascensión meteórica del mercado de los poco habituales? ¿La gama de juegos sobre estilo de vida? No cabe duda de que todo ello es muy importante. Pero nosotros apostamos a que lo que más conmoción causa en el mundo de los videojuegos, más que ninguna otra cosa, es la reinvención de los anuncios. Ya sabéis, de ese modo que sólo es accesible para la gente atractiva. La Wii se basa tanto en los meneos como en la acción en pantalla, así que ya no basta con imágenes del propio juego. Unos cuantos actores y una montaña de Wiimandos, ¿qué tiene de difícil? Que se lo cuenten a Sega...



SAMBA DE AMIGO

Una campaña grandiosa. El anuncio que Sega ha preparado para *Samba* no es que sea malo, sino que resulta simpático. ¿Por qué? Poeque optaron por usar un mono auténtico. Podrás ver cómo entra por la puerta con esa mirada aterrorizada que sólo se consigue al pegarle a un mono unas maracas a las manos y obligarle a bailar bajo las brillantes luces del estudio. **tinyurl.com/426xok**

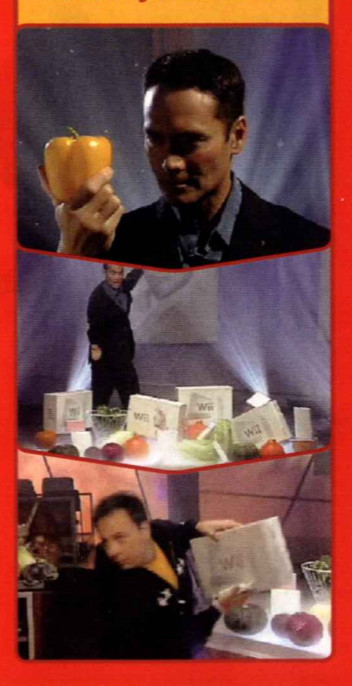


NINJA REFLEX

A la hora de crear anuncios, EA se concede muchas libertades con *Ninja Reflex*. Los ninjas son minimalistas en cuanto a movimientos, y muy introvertidos, así que nunca moverían sus brazos como si fuesen gansos, sobre todo si tenemos en cuenta que la mayoría de los juegos que se muestran sólo requieren pulsar un botón. ¿Y los dos ninjas jugando con la DS? Pobres. **tinyurl.com/3vp9h3**

IRON CHEF

Sí, vale, le hace una reverencia a un Wiimando, pero también a un pimiento amarillo, así que está loco. Se presenta como si fuese el propio programa de cocina (imaginad una mezcla entre Arguiñano y Humor Amarillo), y dos concursantes nerviosos esperan a saber qué ingredientes les ha dado el Director. Se tira de la manta, mostrando varias Wiis y la cebolla más grande del mundo. **tinyurl.com/24hblx**





SEGA BIG BASS FISHING

De nuevo Sega, con un anuncio de libro. Mientras que los anuncios de Nintendo son parecidos al propio diseño de Wii y DS, directos y al grano, los anuncios de Sega son mucho más alocados, adaptando las acciones del juego a contextos de la vida real. Eso sí, no sabemos qué pintan en todo esto los lagos hechos con CGI, las expresiones forzadas y unas montañas canadienses. **tinyurl.com/499mqz**

KING OF CLUBS



Decir que *King of Clubs* es un juego barato es como decir que Hitler no era un tipo amigable. Esta obra maestra de cómo no hacer un anuncio pega muy bien con el aire de barato que desprende el título siempre que se habla de él. Las extrañas miradas de la familia (nota: no son actores reales) hacen pensar que les apuntan con una escopeta desde detrás de la cámara. ¡Si no sonreís, os haremos jugar de verdad! **tinyurl.com/4tgf3l**



1 Deberíais haber estado en el debate que se montó en la oficina ante la pregunta de si los monos tenían manos o patas. Dos votos para manos, dos para patas y uno para "muñones" porque "los cazadores furtivos se llevaron lo que había ahí". En la central de NGamer hay mentes muy enfermas. 2 Es difícil fecharlo, pero los historiadores creen que sus inicios se remontan a la época en la que Sócrates creó el primer eslogan: "la vida desconocida no es digna de ser vivida, pero para todas las vidas conocidas, está Minty Fresh, el aliento más fresco a tu alcance".



BEER PONG



Un futuro juego de WiiWare basado en el famoso juego de universitarios (más detalles aquí: ***tinyurl.com/y7etbq***). En el tráiler pudimos disfrutar de una visión distorsionada de la vida de estudiante: 1) ¿dónde están los típicos estúpidos siempre presentes en estas fiestas?; y 2) todo el mundo sabe que los estudiantes son demasiado vagos como para estar de pie, y se podría jugar a esto tranquilamente sentados. ¡Es falso! ***tinyurl.com/53h7gk***

ZACK & WIKI

Hasta los más grandes pueden contar con una campaña ridícula. El caso que nos ocupa: demostrar que puede jugarse a *Zack & Wiki* en familia. Los niños parecen estar aburridos, la madre triste por ello, y el padre debe coger el Wiimando para mostrarles cómo se hace. Sin embargo, a todos les gusta cuando le pegan palizas a Zack. Entendedlo como queráis. ***tinyurl.com/4dn7ub***





MY SIMS

Un anuncio muy profesional, pero con una horrible sincronía entre los movimientos de los jugadores y la acción en pantalla. Vemos cómo el abuelo les construye una casa a sus nietos, vale, pero ¿por qué hay dos adolescentes sentados en una habitación a oscuras recogiendo manzanas mientras dos estilosas mujeres cavan un cementerio? Logra mostrarle muchas cosas del juego a mucha gente. ***tinyurl.com/4na36a***

SEGA BIG BASS FISHING (JAPÓN)

No tiene nada que ver con el occidental. Los modelos modernos son válidos si los comparamos con un lunático encerrado en una oficina con un par de pósteres pegados en las paredes... Hemos visto producciones más glamurosas en los vídeos grabados en cuevas de Osama Bin Laden; y, curiosamente, también logró vender mucho mejor *Big Bass Fishing*. ***tinyurl.com/4dtyoh***



GHOST SQUAD

Un nuevo intento de Sega. En esta ocasión, lo protagonizan dos... ¡un momento! Son los dos mismos tíos del anuncio de *Big Bass Fishing*. Creíamos que nunca los volveríamos a ver. ¡Nunca! Sin duda están deseosos de enfrentarse a cualquier cosa, ya que los antaño pescadores muestran todas sus habilidades contra cowboys, ninjas y pandas. Esto sí son actores versátiles. ***tinyurl.com/43xxqn***



ZENKOKU DEKOTORA MATSURI

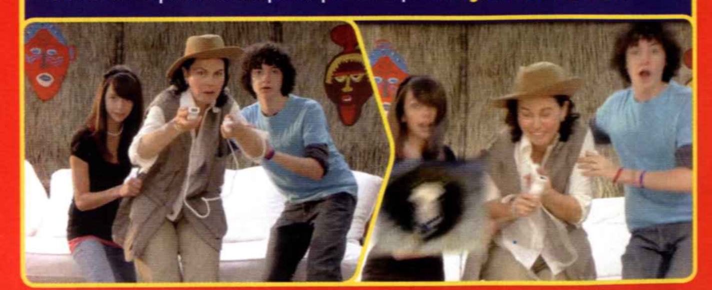
La gran pregunta que ha martirizado a los genios del marketing desde los inicios de la publicidad²: ¿cómo venderles un juego de pintar camiones a las masas? Cuando no es suficiente con un puñado de veinteañeros sonrientes que hacen como que limpian un gigantesco dragón, es hora de llamar a los profesionales. Es decir, al cantante profesional Riki. Esperad a ver cómo mueven las caderas. Brr. ***tinyurl.com/2kfwt5***

NODAME CANTABILE

Una orquesta para el primer simulador de orquesta. Los anuncios de Wii deberían aspirar a algo como tocar una sinfonía inédita. Pero de repente la cámara se aleja para mostrarnos que el director de todo esto es un oso gigantesco con guantes de asesino en serie. Venga, ¿cómo nos lo vamos a tomar en serio? ***tinyurl.com/3narpw***

WILD EARTH: AFRICAN SAFARI

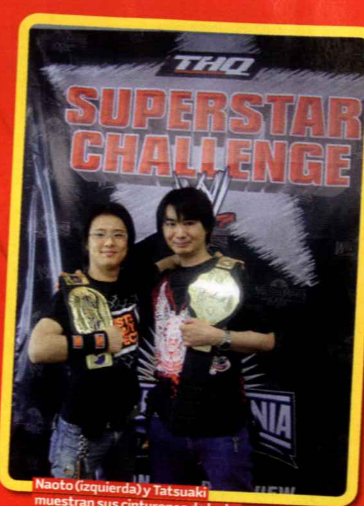
Sí, es el juego de safaris africanos tan reales que te creerás que tu televisor es un portal hacia la sabana, impaciente por soltarte todo tipo de bestias. ¡CHILLA ante esas texturas de baja resolución! ¡GRITA mientras un león, que parece hecho con cajas de cereales, avanza hacia la pantalla! ¡ATRÓFIATE mientras tus compañeros de clase ven un tráiler en el que te haces pasar por un sapo...! ***tinyurl.com/3ksdcc***



HABLAMOS DE LUCHA

DE CHARLA CON YUKE'S

NGamer tuvo una de esas viejas charlas bilingües con Naoto Ueno y Tatsuaki Tsukamoto, diseñadores jefe de *SmackDown vs Raw 2009*...



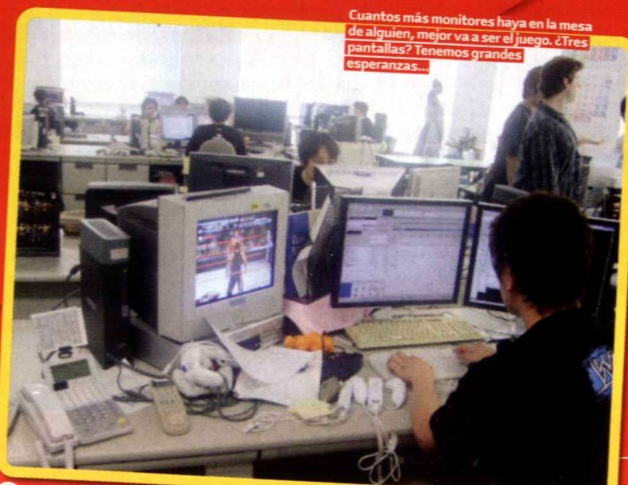
Naoto (izquierda) y Tatsuaki muestran sus cinturones de lucha libre. Para pantalones gigantescos.

El año pasado tuvo lugar el estreno de *SmackDown* en Wii. ¿Cómo respondieron los aficionados?
Para nosotros, el *SmackDown* del año pasado fue una especie de línea divisoria. Queríamos, ante todo, crearlo y que funcionase, y creo que logramos nuestros objetivos. La respuesta ha sido positiva, pero todos dicen lo mismo: querían más. Este año, estamos en una buena posición para darles a los aficionados lo que quieren. Hay más movimientos (como tres veces más, de hecho), más tipos de combate, más de todo.

Hay algo que no se mostró durante la demostración de Wii, el modo Carrera. El año pasado, éste variaba bastante con respecto al modo WWE 24/7 incluido en las demás versiones para consola. ¿Cómo será el modo Carrera de este año?
Este año incorporamos el mismo modo Carrera que se puede encontrar en las demás versiones para consolas. Como ya sabréis, el modo Road to WrestleMania de este año se basa, ante todo, en la lucha por equipos, en trabajar con tu compañero; y hemos estado trabajando para ponerlo de manifiesto a través de una IA mejorada para nuestro compañero de equipo.

Nos han llegado rumores de que creasteis una versión de *SmackDown* que utilizaba a los Mii como luchadores. ¿Es eso cierto?
Bueno, Mii es una marca y tenemos bastantes limitaciones con respecto a lo que podemos hacer con ellos. Hemos trabajado muy de cerca con Nintendo en la integración de los Mii, y estamos satisfechos de poder mostrarlos en nuestro HUD [el avatar de nuestro luchador. Durante el juego, la cara de tu Mii aparece justo al lado de la barra de vida, con cara alegre o triste según tu estado... bueno, podéis simplemente leer el completo avance que hicimos sobre el juego].

Supuestamente, ¿veremos también online a los Mii?
Lo siento, no podemos hablar sobre detalles individuales del online durante, al menos, los próximos tres meses.


Cuantos más monitores haya en la mesa de alguien, mejor va a ser el juego. ¿Tres pantallas? Tenemos grandes esperanzas...

Vale, entonces eso nos echa por tierra las próximas seis preguntas. *Revisa las notas* Entonces, hay muchos más movimientos este año. ¿Cómo se os han ocurrido?
No hay nada más importante para nosotros como que nuestros jugadores sientan que de verdad están luchando. Basamos nuestro diseño de juego en esta premisa. Hemos sufrido para variar los movimientos en esta ocasión; ciertos movimientos requieren que gires y 'claves' el Wiimando.

¿Hay alguna sorprendente 'idea rechazada' que queráis compartir con nuestros lectores?
No. En realidad, no hemos rechazado muchas ideas. [Nota del entrevistador: posiblemente, ésta sea la respuesta más decepcionante que me hayan dado en una entrevista. Y eso que entrevisté a Raúl.]

Durante la presentación, nos pareció que las entradas interactivas del juego eran muy buenas. No las hemos saltado ni una sola vez, y eso que es algo que solíamos hacer con frecuencia.
Esto ha dado fuerzas y alas a nuestro equipo de diseño. Es difícil motivarte a diseñar algo que la mayoría de los jugadores ve una vez y luego salta; es naturaleza humana. Ahora son parte de la jugabilidad, hemos descubierto que podemos centrarnos en diseñar las entradas



ANIMAL CAPTURADO
Los artistas de Yuke's cuentan con cientos de fotos de los luchadores en diversas poses. Por lo que se ve en estas imágenes, luego tienen la tarea de recrear cada mínimo detalle del cuerpo de los luchadores; aquí vemos a un artista revisando el cráneo de Batista en busca de errores. El resultado habla por sí solo. Gracias a un periodista europeo con el que nos cruzamos, sabemos que Batista está formado por aproximadamente 25.000 polígonos.




Dentro de este gran edificio, hombres adultos se pegan palizas unos a otros por el bien de tu diversión.

¿Cuánta gente hace falta para crear un juego de *SmackDown*? Toda ésta. Además del que está sentado justo de nosotros.



ANIMANIACS
Para conseguir representar 'bien' la animación, el propio equipo de Yuke's representa los movimientos, golpeándose unos a otros en la cabeza con bates de béisbol y lanzándose contra máquinas expendedoras. Una vez se han pegado una paliza que les deja tirados en el suelo, introducen las escenas capturadas en sus PCs, reducen la acción a nivel de prototipo y lo utilizan como base para construir a los propios luchadores del juego. Sin duda, su dedicación es digna de elogio.

dándoles un nuevo enfoque.

También tenemos planes de incorporar un modo para crear tus propias entradas. Creemos que nuestros aficionados disfrutarán tanto como nosotros creándolas.

El clipping siempre ha sido un problema en los juegos de lucha libre, pero, por ahora, ha pasado bastante inadvertido en *SmackDown 2009*. ¿Cuál es el secreto?
Dado que uno de los ejes centrales de la entrega de este año es la lucha por equipos, tuvimos que revisar el modo en el que creábamos las cuerdas del ring, cómo interactuaban los luchadores con ellas. Ahora son un modelo sólido e independiente, y los luchadores se agarran de verdad a ellas mientras esperan fuera del ring. La diferencia es evidente.

Nos ha gustado escuchar la voz potente del Sr. Kennedy a través del altavoz del mando. ¿Pretendéis utilizar este pequeño altavoz de más formas?
Estamos terminando algunas ideas. ¿Tienes alguna buena?

¡Vaya! ¿Quién es el entrevistador aquí? Bueno, supongo que una evidente sería un buen 'prrrrang' cuando golpeas a alguien con una escalera...
[Ríe] Es una buena idea.

Este periodista (que también hace las veces de reportero de lucha libre) recuerda la gira inaugural de la WWE (o WWF, el nombre por aquel entonces) en Japón en el año 1994. Había sido, resumiendo, un desastre.
Cierto es, pero 1994 era una época muy distinta a la actual. Es importante que el público conozca bien a los luchadores, y por aquel entonces no había la misma cobertura a través de Internet. Obviamente, ahora puedes ver combates en WWE.com, y es fácil encontrarte con la programación de la WWE en la televisión japonesa, aunque sea a altas horas de la madrugada. Cuando *SmackDown* hizo una gira hace unos años, tuvieron mucho más éxito que en 1994.

Fue el episodio en el que un JBL borracho 'luchó' contra Godzilla, ¿no? Mucho estilo. ¿Cuál es la distancia de la WWE respecto a las grandes federaciones japonesas (tales como la Pro Wrestling Noah y la NJPW)?
Sigue siendo una diferencia importante, pero el mercado japonés actual de la lucha libre está decayendo. ¡A día de hoy sólo tenemos una revista semanal sobre lucha libre!

¿Sus luchadores favoritos de la WWE?
Últimamente hemos estado viendo a estos dos tíos. Siempre están juntos e imitan a Edge...

¡¿Los Edgeheads?!
Sí. Edgeheads.

Nos hemos fijado en que tenéis en la oficina una asombrosa colección de VHS sobre lucha libre. ¿Cuántas cintas calculáis que son?
La propia WWE nos ha mandado unas 400. Pero uno de nuestros directores es un gran aficionado de la lucha libre, y tiene una colección privada que bien podría competir con esa cifra. Combates de toda promoción de cualquier parte del mundo, algunos que llegan a fechar de los años 70.

¡Una última pregunta difícil! *¡TNA iMPACT!* ¿Qué os parece tener competencia en Occidente?
Es bueno tener algo con lo que compararte. Parece que va a ser un buen juego. Como todo aficionado a la lucha libre sabe, el negocio alcanza sus cotas más altas cuando hay competencia sana.

Ese cinturón no tiene sentido si no se gana en combate

¡A LUCHAR!

LUCHA POR LA VERDAD

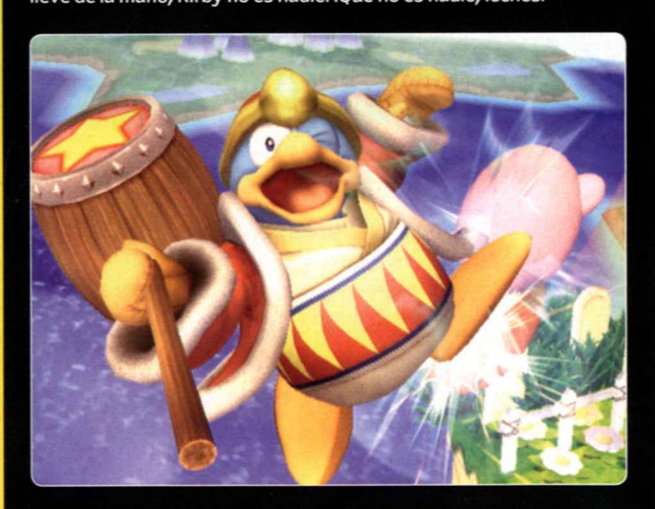
Cómo habrían acabado los juegos clásicos sin intervención humana

¿Visteis *Rocky Balboa?* Gran parte del argumento trataba sobre un simulador que usaba estadísticas de los púgiles más famosos y los enfrentaba para conocer el ganador, según teoría y datos. Ali vs. Balboa, Moisés vs. la Madre Teresa, etc. Esto nos hizo pensar: ¿no tenemos algo así en *Smash Bros Brawl?* Podemos probar cualquier escenario de la historia de Nintendo, sin control humano, sólo IA.

Dejándolos a su aire, ¿en serio podría Link vencer a Ganondorf? ¿Es Mario el hermano por el que preocuparnos? Samus: ¿digna de aplauso o fraude? Para responder a todo eso, os ofrecemos nuestros momentos favoritos de la historia jugable de Nintendo, del modo más cercano al original con las opciones a nuestra disposición en *Brawl.* Preparaos para unos resultados sorprendentes...

KIRBY'S ADVENTURE

Al final de *Kirby's Adventure* Kirby se enfrenta al malvado Dedede y el pingüino sucumbe bajo una marea constante de proyectiles estrella. Dicho movimiento no está disponible aquí, así que dotamos a ambos de una cantidad estable de estrellas de teletransporte. Kirby, como es tonto el pobre, se pasa los siguientes tres minutos ignorando dichas armas de gran poder y deja que Dedede le mande a la estratosfera. Es más que evidente que, sin un jugador que le lleve de la mano, Kirby no es nadie. ¡Que no es nadie, leches!







LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

El dúo Toon Link-Zelda (no había un modelo de Tetra para mayor fidelidad) contra Ganondorf en el escenario del Templo de *Melee.* En un giro respecto a la batalla real, Link controla a Ganondorf con proyectiles, mientras Zelda ataca cuerpo a cuerpo. Llevándole hacia las cavernas subterráneas, ambos consiguen acabar con él, cual ejecutores. En serio, el pobre hombre no tiene ninguna oportunidad.







METROID PRIME 2: ECHOES

Es Samus vs. Dark Samus en el corazón de la Fragata Orpheon. Ambas están muy igualadas, intercambiando golpes que nunca llegan más allá de un 5%. Dark Samus, como adicta al Phazon que es, tiende a abusar de los proyectiles de energía, mientras que Samus es más pura y sencilla, utilizando patadas voladoras. Al final, pese a los mejores esfuerzos de Samus, sucumbe demasiado pronto y Dark Samus gana.





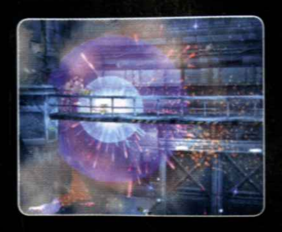


METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Solid Snake y su némesis Liquid Snake son ambos clones de Big Boss, así que es posible representar su duelo con dos Snakes. En su batalla en Shadow Moses se ponía énfasis en los cohetes Stinger; sus sustitutos serán los lanzapetardos. ¿Resultado? Un combate más caprichoso, pero igual de explosivo. Hay momentos en los que realizan los mismos movimientos en paralelo, pero el espíritu agresivo de Liquid le ayuda a vencer.

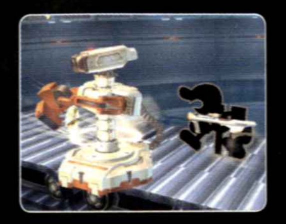


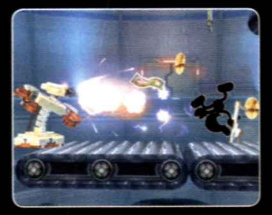


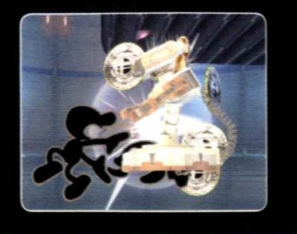


LÍNEA DE PRODUCCIÓN NINTENDO

Lucha metafórica entre Game & Watch y ROB. ¿Cuál de los dos benefició más a las arcas de Nintendo? Un combate bastará para decidirlo. En un gran inicio, ROB arrasa con las monedas de la cinta transportadora. No en vano, ROB es responsable, en gran medida, de que el mercado norteamericano aceptase la NES; este éxito financiero supone un asombroso cambio de fortuna que deja a Game & Watch como un segundón.







MARIO BROS

El clásico enfrentamiento fraternal que nos asombró a todos en 1983, pero en forma de combate de monedas (al coger monedas en el original ganabas puntos). Dejando a un lado la cobardía que suele definirle, Luigi se queda en la base del nivel y espera a Mario para golpearle y sacarle sus monedas. Sin duda, matar dos veces a Mario es demasiado para el pobre Luigi, y se olvida de coger el dinero. Mario acaba jugando con él y vuelve con un buen escondite y un buen bolsillo lleno de monedas.







SUPER MARIO LAND 2

La batalla de este clásico de Game Boy enfrenta a Mario y a Wario a lo largo de tres habitaciones sucesivas: un enfrentamiento directo, uno con orejas de conejo y otro con flores de fuego. Condensamos las tres en una, la reyerta definitiva con unas orejas de conejo especiales superpicantes. Ninguno puede dejar de saltar, el fuego engulle todo, pero, de algún modo, Mario sale vivo sin perder ni una sola vida. Siguiendo con la fidelidad histórica, se niega incluso a usar su FLUDD. Bien hecho, Mario.







DONKEY KONG

De nuevo, no es un combate completamente fiel, ya que Donkey no está anclado a la parte alta de la pantalla, esperando al fontanero para que acabe con él. Hemos quitado todos los objetos, salvo el martillo. Mario le quita una vida a su rival gracias a este mazo, antes de que su exceso de confianza en la herramienta le impida seguir el ritmo del escenario móvil. Se lo tiene merecido, por confiado. A partir de entonces, el combate se reduce a 'mono ve, mono hace', ya que DK coge el mazo y acaba llevándose el premio a casa.







PIKMIN 2

Para que éste funcione, hay que echarle un poco de imaginación. Dos Olimars ocupan el lugar de la pareja formada por Olimar y su colega Louis, mientras que un Jigglipuff con un mega-champiñón se hincha para parecer un Bulborb. La bola de aire lo hace muy bien, manda a muchos Pikmin a la tumba mientras que su ataque de sueño hace las veces de los ciclos día/noche a los que Olimar se enfrenta siempre. Sin embargo, la ilusión acaba cuando el auténtico Bulborb traga al Pokémon. Victoria para los amigos.







¡YA CASI LA PÁGINA 80!

GRAND THEFT KARTO

PÁGINA 80

Algo aleatorio y a última hora en cada número. Este mes: el gran *crossover* inventado antes de *GTA: Chinatown Wars.*



Nueva York, EEUU (10 de junio) Hoy, Rockstar ha anunciado la nueva entrega de la franquicia *Grand Theft Auto*, una sorprendente colaboración con Nintendo.

Bienvenidos a la tierra de las oportunidades. Y de los champiñones. Eres Mario, un fontanero con un oscuro pasado, que acaba de llegar a Ciudad Champiñón. Su primo Luigi le ha prometido una vida de karts veloces y princesas fáciles (con mejoras quirúrgicas en sus... vestidos), pero descubrirá que el Sueño Champiñón no es todo lo ideal que se esperaba. El castillo lleno de tartas de Luigi no es más que una choza subterránea al estilo del nivel 2-1, y esa vida de fiestas sin fin se reduce a atravesar lentamente un tablero y participar en tediosos minijuegos. Bienvenidos a Ciudad Champiñón, disfrutad de vuestra estancia...

Una ciudad llena de vida: desde barrios de inmigrantes infestados de Goomba hasta las zonas suburbanas con Toads, nunca antes se ha visto el Reino Champiñón con semejante nivel de detalle.

Robando karts: Uhm, qué bonito este barril con ruedas... me lo llevo.

Haciendo amigos: Mario no puede por sí solo. Utiliza la horripilantemente lenta mensajería Wii a Wii para organizar encuentros sociales con caras famosas de Nintendo tales como Birdo, Yoshi, Kirby y el gánster irlandés Packie McReary.

Juergas nocturnas: ¿dónde llevar a tus nuevos amigos? Una cosa son los minijuegos de comer tartas y unos hoyitos de *Mario Golf*, pero a los auténticos juerguistas les gusta colocarse con estrellas de invencibilidad. Intenta conducir de vuelta a casa con esas luces arco iris y esa musiquilla sonando en tu cabeza.

Combates brutales: haz uso del entrenamiento de Mario en el ejército para saltarles a los matones en la cabeza y realizar ejecuciones con caparazones rojos. Ese chico malo va a ir a parar donde no llega el sol.

Emisoras de radio: se cubren todos los gustos musicales, desde la colección de rap contemporáneo de Funky Kong hasta el pop adolescente de la princesa Daisy. Y ni rastro de Phil Collins. ¡Viva!

Misiones secundarias: ¿se te acaban las monedas de oro? Ponte la bata de Dr. Mario y vende medicamentos ilegales en callejones oscuros. Otra opción es arrancar nabos del suelo. Que también se venden en callejones oscuros.

Una historia épica: desde una pareja de hermanos Martillo que se buscan la vida miserablemente en un barrio de Goombas hasta la corrupción en los estratos superiores del consejo real de la princesa Peach; Mario lucha por el honor, por la justicia y por los Champiñones. Ah, y porque han asesinado a Luigi en las dos primeras horas de juego.

¡CONTESTAMOS VUESTRAS CARTAS EN LA PÁGINA SIGUIENTE!

Llega a España la revista de avances más leída en el mundo

6.300.000 lectores



Pídela ya en tu quiosco

GLOBUS

FÓRUM



EM@IL

revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario. El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



DIRECCIÓN

Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

ENCUESTA

¿QUÉ TE HA PARECIDO EL NUEVO ACCESORIO DE NINTENDO, EL WII MOTION PLUS?

Puede que haya pasado algo desapercibido, pero el nuevo accesorio de Nintendo, Wii Motion Plus, puede darnos ese "algo más" que queríamos los jugadores. ¿Crees que ayudará a potenciar los juegos de Wii?

ENCUESTA DEL MES PASADO

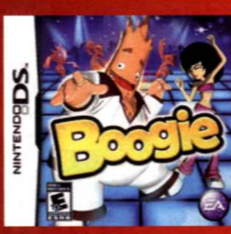
Adelantándonos al E3, queremos saber si las novedades presentadas te han dejado satisfecho. ¿Se presenta un buen año para Nintendo?

SI	70.5%
NO	29.5%

LA CARTA ESTRELLA

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE DOS JUEGOS





UNA PEQUEÑA REFLEXIÓN

¿ ¿Hacia donde va el mundo del videojuego? ¿Y Nintendo? ¿ha cogido el camino correcto? ¿Analicemos etapas anteriores para ver con claridad el futuro: Al comienzo los videojuegos eran "planos", no había nada más allá de lo que se veía y escuchaba en pantalla. Con esto no quiero quitarles el encanto a los videojuegos de los 80 y 90, es más, yo creo que esos juegos transmitian más sensaciones y emociones a los jugadores que los de ahora, porque el apartado técnico era a veces tan limitado que dejaba volar nuestra imaginación. Cuántas pantallas planas de gran tamaño se habrán vendido gracias a las consolas? No sólo el fútbol hace que se vendan. En la actualidad los juegos son "curvos" como el universo: tienen múltiples posibilidades de exploración, por no hablar de las opciones que nos ofrecen las competiciones por internet. El mercado también ha avanzado: Nintendo se ha desmarcado de sus dos competidoras con una estrategia genial de diferenciación de su producto, que a veces roza el límite del videojuego. Y mientras La gran N se desvía de su competencia por la ruta de la jugabilidad e innovación, Microsoft y Sony pretenden que la ambientación gráfica, sonora y técnica en general de sus juegos nos provoque tal impresión que tengamos pesallidas al dormir con la emoción de sus "juegos adultos". Estas dos compañías protagonizan la carrera de las consolas (a ver quien puede lanzar la consola más grande y más potente). Y yo me pregunto ¿no tiene final esta carrera? ¿Hay límite en la capacidad técnica? ¿O el límite se alcanzará cuando juguemos al "juego de la vida" (al que jugaban los protagonistas de la serie de TV de culto "El Enano Rojo")? **JUAN ANTONIO GARCÍA ROMERO, VIA MAIL**

Sentimos haber resumido tu carta, Juan Antonio, pero creemos haber captado tu reflexión. Por nuestra parte, creemos que esto no tiene final. Jamás habrá un tope, más que el impuesto con la edad. La pregunta que nosotros nos hacemos es: ¿Cómo de rápido evolucionará? Estos estancamientos dados por la cantidad de secuelas que nosotros mismos demandamos, ¿ralentizan el proceso? Creemos que en la originalidad y las nuevas teconologías está la clave de todo ésto.

VALORACIÓN

Primero de todo, felicitaros por vuestra revista, bastante crítica, y eso me gusta. Tambien suplicaros que sigais a tope con la sección Universo Nintendo. ¡Ponéis de cada cosa que es buenísima! Y después de pelotearos un poquito lanzo mi única pregunta: ¿Sabeis algo nuevo de *Arc Rise Fantasia*? Es decir, si llegará aquí a Europa, una fecha aproximada si eso sucediera y, si los conocéis, nuevos detalles sobre la historia y el combate. **ALBERTO, VÍA MAIL**

Lo cierto es que hay muy poco que comentar sobre Act Rise Fantasia. El 27 de junio se abrió su página oficial y ni siquiera están activados los links para saber nuevos detalles de su sistema de batalla o de su historia, por ejemplo. ¡Y eso que la página oficial es japonesa! Eso nos hace pensar que la cosa va para largo. Más aún si lo situamos en un posible lanzamiento para nuestro país. Eso sí, a EE.UU. llegará. Haremos un avance completo de él cuando conozcamos más detalles al respecto.

¡RÁPIDO!
¿Tendrá continuación *Zack and Wiki:en busca del tesoro de Barbaros?*
Alfonso Moles
Había rumores en un listado de Capcom, pero no hay nada seguro. También lo queremos.

AFORTUNADO

Enhorabuena por vuestra revista, me encanta que seáis tan estrictos con vuestros análisis, y que no nos hagáis ver las cosas de color de rosa cuando no lo son.
Oí que las primeras consolas no leen el *Super Smash Bros.* yo me compre la mía el mismo día del lanzamiento, fui uno de los afortunados, y cuando me dijeron en la tienda que el juego no me iría, me temblaron las piernas. Me dijeron que no pasaba nada, que el servicio técnico me la cambiaba por otra, y cuando llegue a casa y puse el juego, me iba de maravilla, ahora yo me pregunto ¿Dejará de ir dentro de un tiempo? Si las primeras consolas tiene un lector débil ¿por que la mía si que lo lee? cuando llegue el momento, pase el tiempo que pase, ¿me la cambiarán? Un saludo.
LUIS ARCAS (VALENCIA), VIA MAIL

No es un caso habitual. El problema viene por la doble capa del disco, que da problemas con las primeras Wiis. Si no te ha ocurrido nada, dudamos que te pase más tarde, pero no te preocupes si ocurre porque Nintendo te cambiará tu consola por una nueva, siempre que el problema se deba al Brawl.

Qué bonito... ordenado en el suelo. Ahora... ¡a recogerlo todo!

NINTENDERO

Hola, me gustaría deciros que vuestra revista merece mucho mas de un diez sobrado. En las fotos os demuestro lo nintendero que soy, por consolas juegos y accesorios. No me pierdo ninguna de vuestras revistas porque me encanta todo pero en particular el Universo Nintendo y las curiosidades que publicáis cada mes como, por ejemplo, el número diez de vuestra revista 'Los juegos perdidos de Nintendo' o la Línea Histórica del *Super Smash Bros Brawl*. Ahora que he probado el *Guitar Hero On Tour* me gustaría comprarme el *Guitar Hero III Legends of Rock* con la guitarra ya que no tengo. Por eso me gustaría vuestra opinión sobre el juego. ¡Un saludo nintendero!
VÏCTOR ORTEGA RUBIO, VIA EMAIL

Gracias por tus fotos, aquí colgamos alguna para que todo el mundo vea tu colección. Sobre Guitar Hero III, tienes un análisis en nuestro segundo número de NGAMER. Pero podemos decirte que si has disfrutado de On Tour, Guitar Hero III te va a gustar aún más, gracias a su periférico de guitarra.

¡RÁPIDO!
Me ha gustado el nuevo *Animal Crossing* y el nuevo *Wii Sports Resort*, pero ¡No se ha anunciado ni Zelda ni Mario en el E3!
Luis Javier Gómez, via MP

MUCHA SUERTE

Pensaba que en este mundillo de las consolas ya había visto de todo (33 años llevo a las espaldas,desde los tiempos del C64 y el Spectrum), pero una gran emoción me asaltó hace unos días al poder adquirir en una tienda de una conocida cadena de electrodomésticos una SNES con el pack *Lost Levels* totalmente NUEVA y por el módico precio de ¡10€!, todo precintadito y oliendo todavía a NINTENDO. Me volví a sentir como aquel niño que era en aquella época cuando compré mi SNES con el mítico *Mario World*, de hecho, todavía la conservo (por supuesto), pero creo que TODAS las personas que lean esto la hubieran comprado sin pensárselo dos veces, aunque estuviera a un precio mayor. ¡¡¡Y es que en el 2008 encontrar algo así y a ese precio es un auténtico milagro (sniff)!!!
MCFLY, VIA MAIL

Aquí ponemos la foto que nos has mandado, para que quede como prueba. La próxima vez, ¡comparte con los demás! Bueno, la verdad es que nosotros hubiéramos hecho lo mismo que tú.

CONSEJOS

Hola NGamer, realmente he de felicitaros por vuestra revista, ya que tengo la DS, y me gustó mucho, ¡de verdad! Me gustaría que me dijérais si va a salir algun otro Zelda para DS, y me podríais comentar algo de Advance Wars Dark Conflict, es que no estoy muy seguro de comprármelo, muchas gracias y ¡seguid así!
IVAN DOMINGUEZ FUENTES , VIA MAIL

¡Una SNES a la venta en 2008!

PIENSA EN 20

PIENSA EN 20 SOBRE RESETE
Maldito topo asesino y epiléptico. Pero tiene gracia al ver como te grita para nada.
Javier_170992

Vale que aparezca cuando reseteo,¡pero que aparezca cuando sucede un apagón y se me apaga de repente la consola?!
zoipi

CHRONO TRIGGER PARA DS
Al fin un juego que merecerá la pena comprarse para la NDS, el estupendo juego que todos quisimos hace años.
antoniokratos

No sé mucho de él, pero promete ser un imprescindible para nuestra querida portátil.
Guñaño

Por fin podre jugar a el juego con un control decente, y esperemos que con mejoras.
Taka

Enseñar al perro a tocar mi violin, comprarme un juego con rupias,descubrir si la de sociales es una extraterrestre y y sacar de la televisión a Zelda.
KibaInuzuka_94

LA CONFERENCIA DE NINTENDO EN EL E3
A mi, sinceramente, me ha decepcionado bastante. El único que se puede salvar sería *AC:CF*, por lo demás...
Rafuki

Una decepción.Tiene 2 o 3 cosas buenas y el resto fue un asco. Muy mal,Ninty.
DarkBlaze

Decepcionante, lo unico que se salva es el AC y el Wiispeak.
Poseidon

Hay muchas palabras para definir la pésima conferencia de nintendo, pero la mejor es decepción. LLegamos demasiado altos de hype.
Rathos

Opina en ngamer.es/foros. Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

MAL DESPEGUE JAPONÉS DE WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Iniciado por zoipi
Camecube: Si Wario no llama a los japonesitos...uy que mal lo veo...
Super_Toad: ¿Alguien ha dicho Japan Only...? No sería la primera vez que un juego se queda en Japón por malas ventas. Aunque siendo Wario...
Lobo: Pero si ya ha sido anunciada la fecha europea y la portada PAL, si no llega me corto tres pelos de la ceja.

ENTREVISTA CON EIJI AONUMA: NUEVO ZELDA ¿¡SIN LINK!?

Iniciado por Serban
zoipi: ¿Hé oido por ahí Zelda Futurista?
Cantine: Ha de ser fake, es imposible que haya un giro tan inesperado cuando en más de 10 años la saga se ha quedado quieta en el tiempo en cuanto a innovación. De hecho, deseo que sea un fake.
Serban: No eres el unico que lo desea.

SIMON JEFFERY DESPIERTA LOS RUMORES DE RESIDENT EVIL 5 WII

Iniciado por zoipi:
Ese "aún" no de Reggie dice mucho...
THE_GREAT_ARES: ...y ese "aún no" también me ha vuelto a depertar la fe en tener *RE5* en la blanquita...
antoniokratos: Como no salga, es para matarlos (al igual que el *One Piece Unlimited Cruise*, el cual ya desespero para que salga)
Caeolos: ¿Pero que tiene que ver el presidente de SEGA of America?

Aprovecho tu duda para aclarar una cosa que muchos preguntáis. Básicamente, Nintendo SIEMPRE está preparando un Mario o un Zelda. La pregunta, por lo tanto, es cuándo, porque mientras Nintendo exista, habrá un Zelda para sus consolas. En cuanto a Advance Wars, tienes un estupendo análisis en nuestro número 5 Pero te lo recomendamos al 100%.

Bueno, más bien, al 93%

GAME BOY

Hola amigos nintenderos.
Os quiero hablar de una cosa que a todo el mundo no está pasando, esa cosa es el recuerdo que tenemos de la Game Boy que ahora esta apartada en un cajón de nuestra casa y, que donde estaba la Game Boy ahora esta la Wii (eso me a pasado a mi). Nadie se acuerda de los ratos que pasábamos jugando a la Game Boy, específicamente con los juegos de Pokémon, ya sea *Azul, Zafiro*, etc.
Y mi propuesta o pregunta es ésta:
¿Y si a Nintendo le se ocurre poner una canal de Consola Virtual pero con juegos de la game boy, donde jugar online?
JOAN , VIA MAIL

No creemos que salga algo parecido online, pero sobre un canal dedicado a Game Boy hubo bastantes rumores al respecto. No nos extrañaría que en el futuro hubiera juegos en la CV, pero quizá, debido a la resolución de pantalla, inventaran un método para llevarlo a Nintendo DS, donde encajaría mejor.

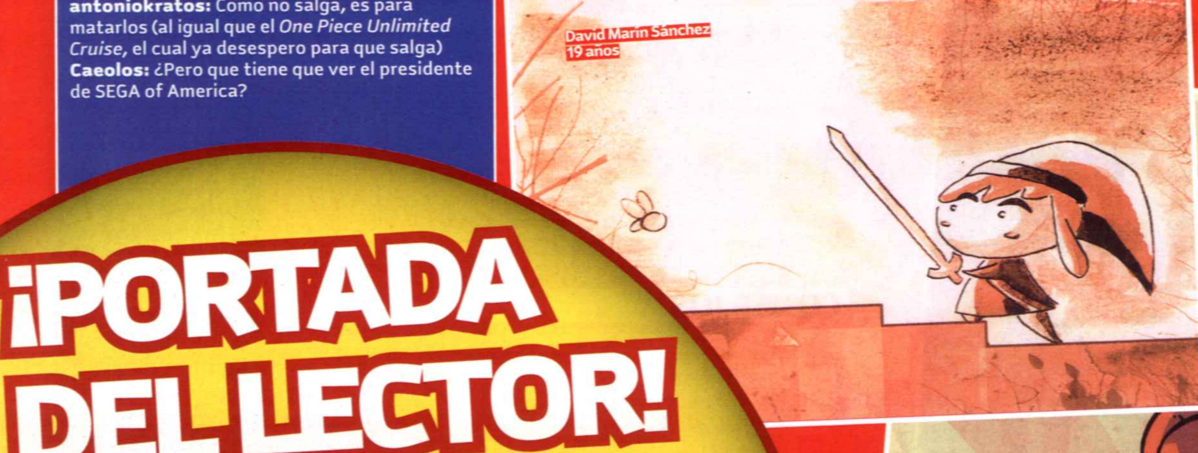
DIRECTO

Sugerencia y critica directas: En el número 9 de la revista aparece una genial idea en el fórum escrito por una tal Elena, es una idea que me gustaría que la tuvieseis en cuenta, que dice que si podríais hacer fotocopia de los cupones de concurso para no romper la revista, pues quiero decir que mi caso es el mismo puesto que no he participado en ninguno de vuestros concurso en los que haya que romper la revista. Quisiera saber también por qué le dais tanto bombo a juego que después le poneis tan poca puntuación, como el *Medal of Honor Heroes 2*... que a mi no me parece que un 72 de nota es suficiente.
AGUSTÍN MORENO, VIA MAIL

Sobre las fotocopias explicamos en el número anterior las razones, el cupón del sorteo tiene que ser original, para aportar la prueba de que se ha comprado la revista. ¡De otra manera, podrían realizarse demasiadas copias de uno mismo! Sobre tu segunda cuestión, un 72 es una gran nota, y todos los juegos, hasta que demuestren lo contrario, merecen ser tratados con la mayor información posible.

¡ATENCIÓN! ¡Red Steel 2 incluirá el nuevo periférico Wii Motion Plus para controlar la katana!
Jorge Salas, via MP

¡PORTADA DEL LECTOR!


David Marín Sánchez 19 años

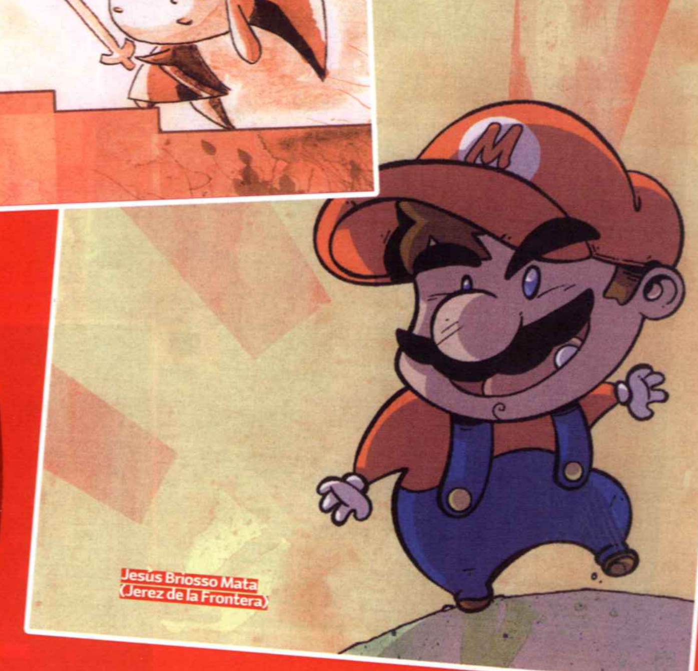


¡GTA IV EN WII!

¿Por qué no iba a haber un GTA en una consola de Nintendo? El reciente anuncio de Nintendo de un GTA para DS ha desatado la histeria colectiva. Pero lo que muchos aficionados desearían es un GTA para Wii. La portada del lector de este mes así nos lo asegura. Gracias, Daniel Llamas Ruiz (RitsMoray en el foro) por tu portada. ¡Esta vez sí ha sido elegida!

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.


Jesús Briosso Mata (Jerez de la Frontera)

DIBUJOS DEL MES

Este mes, ¡todos los dibujos que llegaron tarde!



ESQUINA CORRECTORA

AUTORA ERRÓNEA

En el dibujo de una amiga (enviado para el concurso pero está en el Fórum...) su nombre está mal... Pone Laura González Lozano, pero en realidad es Laura García Lozano. Es un dibujo de Link montando a caballo.

Kirus, vía foro

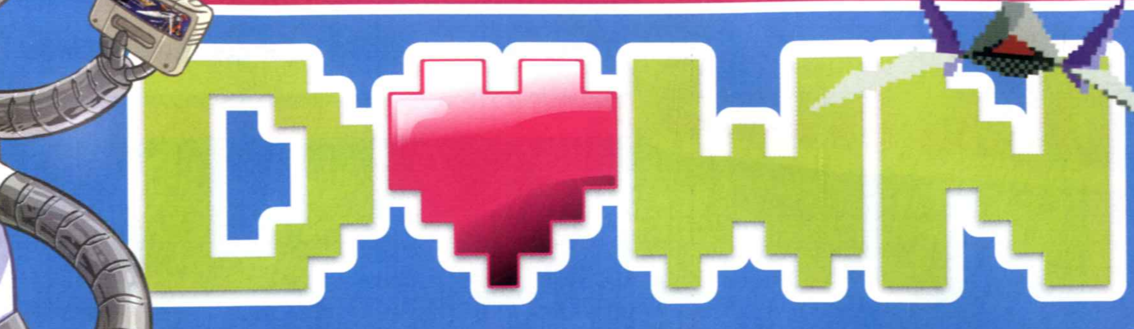
Por alguna razón, García y González siempre se confunden. Os aseguramos que esto es totalmente cierto.

SOBRE EL EDITORIAL

El mensaje de Álex al principio de la revista en un completo fallo por sí mismo.

4octavio4, vía foro

Todos teníamos grandes expectativas con el E3. Sin embargo, pese a que en la conferencia previa muchos no se mencionaron, juegos como Pikmin 3, Dead Rising, GTA o Fatal Frame IV (mostrado a puerta cerrada) nos siguen augurando un buen futuro.



RECUERDOS DEL PASADO

Hey, lectores. A nosotros, los robots, nos afecta mucho más esto del verano. Los circuitos se dilatan, la ventilación se pone a tope y nuestro funcionamiento no es tan eficiente. Pero tengo entendido que vosotros igual.

Quizás, por lo tanto, os toméis la lección de este mes con menos ganas. Pero eso no le quita nada de su gran importancia histórica. *Star Fox* es una de las series más emblemáticas y personales de Nintendo, y es tarea obligatoria de vacaciones recordar su trayectoria. Oh, iqué batallitas me contaba el colega ROB64! Si no tenéis suficiente sobre su juego (*Lylat Wars*) aquí, la pasada EDGE lo repasaba a fondo.

Ah, también tratamos a Wario: nada de operación bikini.

UN POCO DE HISTORIA STAR FOX

EL VELOZ ZORRO MARRÓN DA EL GRAN SALTO A LA FAMA

Adentrémonos en el pantano de la historia, hasta las rodillas (finales de los 80), para conocer la historia de Argonaut[1], una casa de programación británica. Tras haber demostrado, tanto en Amiga como en Atari ST, su habilidad para representar mundos 3D con gráficos vectoriales, les pusieron las manos encima a los devkits de Game Boy y empezaron a trabajar para lograr una magia 3D similar en una máquina muy encuadrada en las 2D.

Argonaut mostró a Nintendo unas cosas sobre cómo explotar la potencia de la GB en una feria de 1988, y lograron una invitación para una presentación más formal en el seno de la compañía. Tras una reunión con Miyamoto, Argonaut prestó a sus talentos para que fuesen a trabajar a Japón en varios proyectos 3D. Así nacieron el juego de GB *X*, que sólo salió en Japón (hay un remix de su tema en Brawl), y el chip que permitiría los gráficos 3D en la SNES, el Super FX[2].

El chip Super FX permitió gráficos 3D en la SNES. Qué zorros estos de Argonaut



El viejo Manolo se preguntó por qué tenía un Arwing aparcado en medio de la viña.

CON UN PAR DE CHIPS

El diseño del chip Super FX era el de un sistema gráfico completamente independiente. Jez San, presidente de Argonaut, bromearía más tarde conque "la SNES era la fuente de energía para el chip Super FX"; un poco engreído, pero tenía su mérito. Para mostrar la potencia del chip faltaba un prototipo. Así nació NESGlider, una revisión del mayor éxito de Argonaut en el pasado, *Starglider*. ¿Nave 3D que vuela por la superficie de un planeta poligonal? Es fácil ver a *Star Fox* en la ecuación.

De hecho, olvidad eso. *Star Fox* podría haber sido completamente diferente. Como primeras ideas para el título, Miyamoto se debatía entre *Star Fox* (zorro), *Star Wolf* (lobo), *Star Sparrow* (gorrión), *Star Hawk* (halcón), y el más ridículo todavía, *Star Sheep* (oveja). Según cuenta la historia, Miyamoto se dio un pequeño paseo para despejarse, pasó por delante de una estatua de Inari, el

HISTORIA ENLATADA

TODO MCCLOUD TIENE SU MERCHANDISING



Star Fox comic Publicado en Nintendo Power y dibujado por Benimaru Itoh, artista de *Mother*, el cómic de *Star Fox* nos presenta a McCloud y sus amigos con un realismo desconcertante. Fijaos en Falco, esa águila apestosa.



WarioWare Si te abres camino a través del catálogo retro en *Smooth Moves*, llegarás a un enfrentamiento contra un jefe final de *Star Fox*. Una batalla completamente controlada con el Wiimando contra... un ROB gigante.



Company bashing En el anuncio de TV de *Star Fox 64*, el Sr. Sony y el Sr. Sega secuestran a empleados de Nintendo para torturarles y que confiesen cuán "asombroso" sería *Star Fox 64*. Está en tinyurl.com/4f6n8g.



Farewell, Beloved Falco Este manga, que llegaría a la par que *Star Fox Adventures*, nos cuenta cómo Falco abandonó el equipo Star Fox; principalmente, porque Rare no se molestó en explicarlo dentro del propio juego.



NUEVOS JUEGOS PARA LA CONSOLA VIRTUAL pág 90



1 Fundada por Jez San, el nombre es un juego de palabras con la película *Jason y los Argonautas*. 2 Mientras trabajaban en el chip, Argonaut lo llamaba MARIO: Matemático, Argonaut, Rotación e I/O. Nintendo no lo aceptó, y nació el Super FX.

DOWNLOAD
CONSOLA VIRTUAL



LOAD


Las refriegas aéreas son el eje central del juego.

dios zorro, y éste le inspiró para utilizar al viejo bribón con cola. Menos mal que no pasó por delante de un jersey de lana.

El épico mundo de animales en el espacio de Miyamoto se encontraría con los diseños de Argonaut, inspirados por *Star Wars*, y nacería *Star Fox*. Al menos, nacería fuera de Europa; aquí, por un problema de derechos con un juego de Atari del mismo nombre, cambió su título por el de *Starwing*. Ambientado dentro del sistema Lylat, hay un cierto elemento absurdo en su presentación, ya que la buena gente de Corneria está en una esquina y los malvados Venom en la otra; claro, tendrán lugar intensos enfrentamientos en los planetas intermedios.

EN EL OLVIDO

Múltiples caminos, sofisticados modelos de daños, un sistema de escudos nunca visto... no se puede negar que la mecánica de *Star Fox* es excelente. Es una pena, pues, que las grandes mejoras de *Star Fox 2* nunca llegasen a ver la luz; el juego fue cancelado pese a estar a punto de estar terminado. Armas secundarias, un robot bípedo que te permitía nadar, puzles basados en pulsar botones, una galaxia que recorrer libremente y llena de pequeños enfrentamientos... todas ellas ideas que se reutilizarían en *Star Fox 64* y, posteriormente, *Star Fox Command*.

¿Por qué se canceló el que pudo ser un final inmejorable para la SNES? La salida de la N64 asustó a Nintendo; Dylan Cuthbert, programador de *Star Fox 2* y productor de *Command*, así lo confirmaría después, en un poco habitual vistazo a los secretos de la factoría N. Es una decepción (*Star Fox 2* estaría luego para descarga y ha demostrado ser excelente), pero no por ello hay que olvidarse de *Star Fox 64*.

El juego, que ampliaba la jugabilidad del simple combate del Arwing con el tanque Landmaster y el Blue Marine (ambos bebían del robot bípedo del 2), implementaba muchas ideas creadas para la secuela de SNES que nunca salió: áreas por las que volar libremente, el equipo Star Wolf, el multijugador. *Star Fox 64* también fue el estreno del Rumble Pak, el periférico vibrador de N64 que no tardaría en tener miles de imitaciones baratas.

La era GameCube fue dura para McCloud. *Adventures* fue una forma extraña de usar la licencia[3] (el único fracaso real de Rare en máquinas Nintendo), y cuanto menos digamos del *Assault* de Namco, mejor. Pero por mucho que las third party intentasen acabar con el legado de Fox durante GC, Nintendo siempre estuvo vigilando, dotando a su personaje en *Smash Bros.*, de la velocidad que le hizo uno de los más famosos del mundo de la competición.

A fin de cuentas, no está nada mal para tratarse de una demo técnica.

¡Increí-bleeee! Hubo una época en la que Fox McCloud iba a ser una oveja...



Star Fox 64 ofrecía además acción con el Rumble Pak.



HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS



SUPER FANTASY ZONE

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS Wii: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Este colorido y extraordinario shooter llegó a las consolas de SEGA europeas y niponas, pero no americanas, en 1993. Puede ser atractivo si quieres disparar en un mundo de ensueño y si ese aspecto no te hace creer que será un paseo: es un reto considerable.



ART OF FIGHTING 2

CONSOLA: **NEO-GEO** PUNTOS Wii: **900**
PEGI: **+12** JUGADORES: **1-2**

Pura lucha SNK. Grandes sprites, estilo propio y mucha, mucha dificultad. Mucha. Quizás esos 900 te parezcan bien si no has tenido suficiente con *Fatal Fury* y compañía, o si *Art of Fighting Anthology* no se decide finalmente a salir en formato físico en Wii.



Star Fox: Super Weekend Esta versión modificada de *Star Fox*, un reto de puntuación contrarreloj, promocionó el lanzamiento de SNES. Se crearon pocos para ir con las consolas, y a día de hoy es toda una rareza difícil de encontrar.



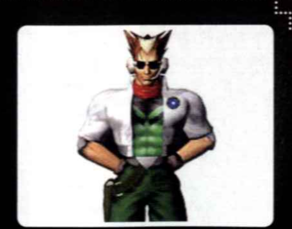
Wrist watch Posiblemente, la mejor cosa dentro de otra cosa desde que inventaron las salchichas rellenas; en este juego de *Star Fox* dentro de un reloj, podías liberar a Corneria incluso durante el examen de matemáticas más difícil.



Salt and pepper shakers Sin duda, el elemento culinario más ingenioso que hayamos visto nunca. Estos frascos de *'Assault'* (aSALto en español) y Peppy (pimienta) son lo mejor que nos ha dado el agridulce *Star Fox Assault*.



Shadows of Lylat Obra de un grupo de aficionados, este mod para el shooter espacial de PC *FreeSpace 2* es lo más cercano a un *Star Fox*[4] de nueva generación que veremos. Hasta que Nintendo anuncie uno nuevo, vaya.



F-Zero X El padre de Fox McCloud, James, murió antes del juego original, pero Nintendo le ha homenajeado en el piloto James McCloud de *F-Zero*. Claramente, se parece a Fox, y ha dejado el espacio por las pistas de velocidad.



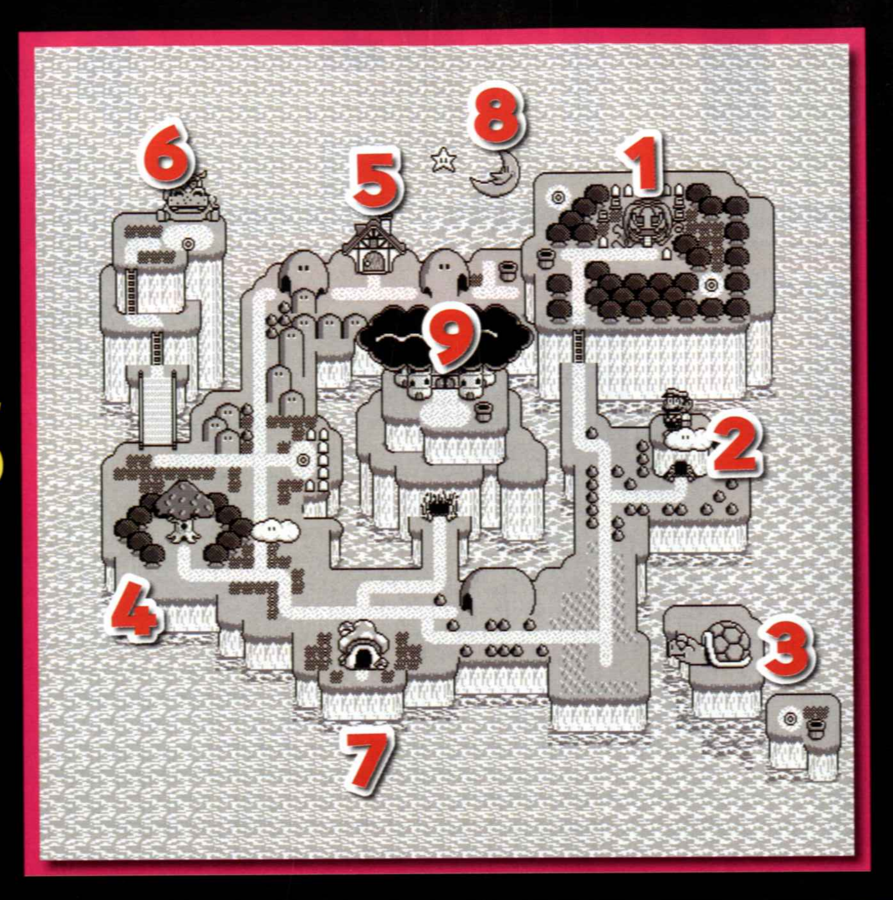
3 Los chicos de Penny Arcade ofrecen un gran resumen en tinyurl.com/4ojgav. Aviso: contiene vocabulario soez. 4 Otros proyectos de aficionados incluyen *Star Fox San Andreas* (un mod para incluir Airwings en GTA) y *Star Fox Flotilla*, un título para PC que ofrecía la posibilidad de cambiar de vehículo años antes de que lo hiciese *Assault*.



NIVEL CLÁSICO: 9 DE LA SERIE

SUPER MARIO LAND 2
MONEDAS DE ORO

¿Os gustan los *Mario* en 2D? Entonces os encantará éste: uno de los mejores intentos de adaptar un juego de consolas a Game Boy. *Super Mario Land 2*, de 1992, mantenía la jugabilidad del clásico de SNES *Super Mario World*, pero nuestro héroe se adentraba en esta ocasión en un mundo nuevo más allá del Reino Champiñón. Fue la primera vez que vimos a Wario; por aquel entonces ya era gordo y malvado, pero no era tan amarillo al estar en blanco y negro.



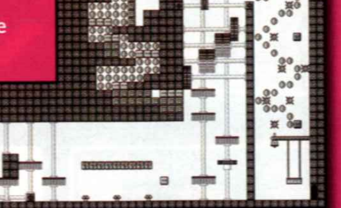
1 ZONA DE LA CALABAZA



Es una zona de Halloween, oscura y tétrica, con sus finas plataformas y lámparas brillantes. Cuenta con muchos enemigos desconcertantes, y menos Boos de los que cabría esperar. De haber tenido color, posiblemente se hubiese parecido a las casas fantasma de *Super Mario World*. Deberían haberlo adaptado a GBA.

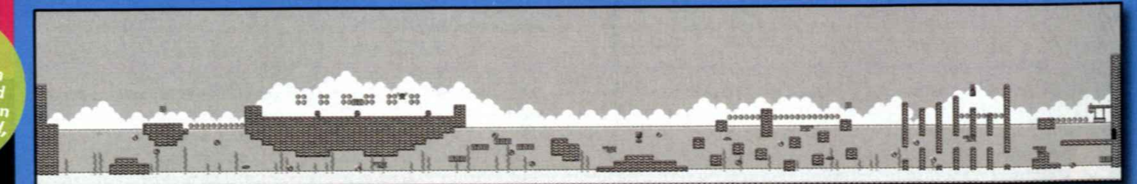
2 ZONA DE MARIO

Mario no es real. Es un muñeco de cuerda, que funciona gracias a pistones y engranajes. Además, es una especie de Mecha-Mario que lo destruye todo. Es lo que ocurre cando mezclas fontaneros con gran maquinaria.



3 ZONA DE LA TORTUGA

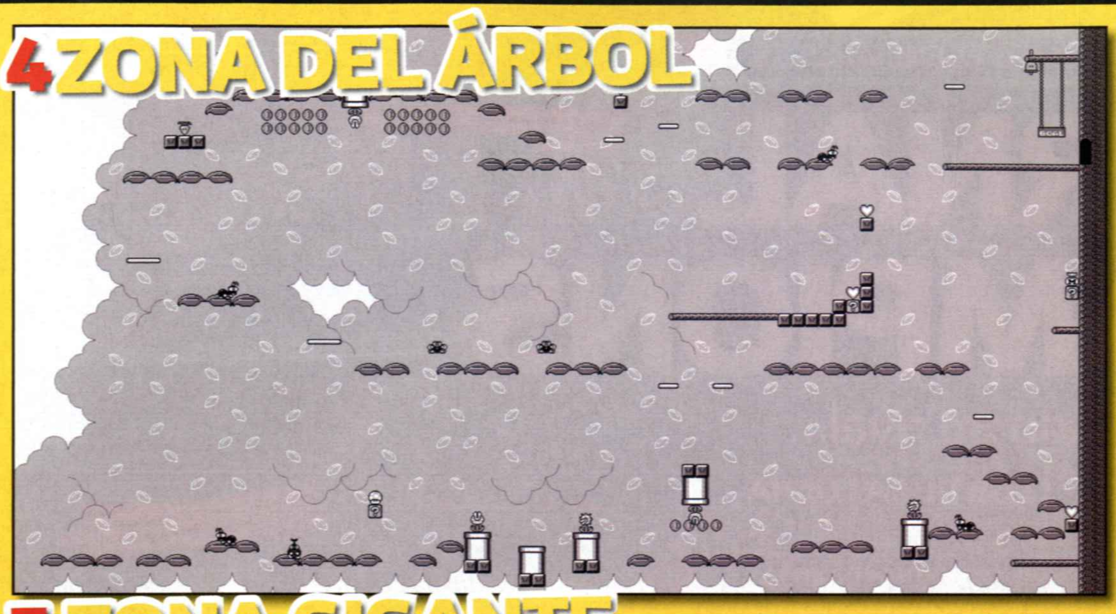
Empiezas en un lúgubre pantano, atraviesas túneles llenos de agua, y llegas a una fría y húmeda caverna llena de huesos. Sí, es nuestro viejo amigo, el nivel acuático. Para ser un juego de Mario, es bastante difícil y ofrece un reto importante; aunque, bueno, los jugadores de dedos ágiles no se toparán con ninguna dificultad en todo el juego.



Los sprites detallados supusieron un salto de calidad con sus primos en *Super Mario Land*, de pocos píxeles



4 ZONA DEL ÁRBOL

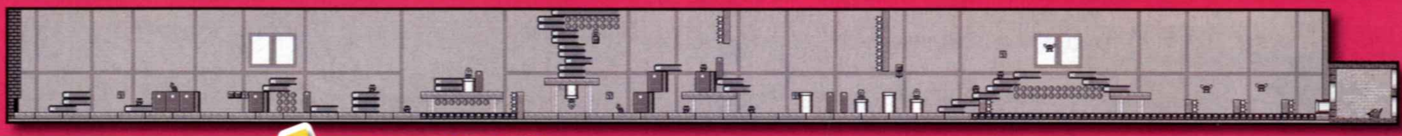




Adéntrate en el árbol gigantesco a través de sus raíces, luego escala por el tronco hasta llegar al gran pájaro jefe final que te espera en las nubes. Un conjunto de niveles muy bien acompasados que nos encantaría ver a todo color.

5 ZONA GIGANTE

¡Mario ve reducido su tamaño y se enfrenta a hormigas gigantes! Las plataformas son grandes libros, y las plantas-piraña aparecen en macetas de tamaño descomunal. La Game Boy no, representaba con mucho éxito los sprites gigantes, así que no explotó al máximo la idea de un Mario diminuto.



6 HIPOPÓTAMO

Atraviesa el nivel en una burbuja que sale de la nariz del hipopótamo. La campana final tiene truco: debes flotar por encima para llegar a la real, que desbloquea la Zona Espacial.

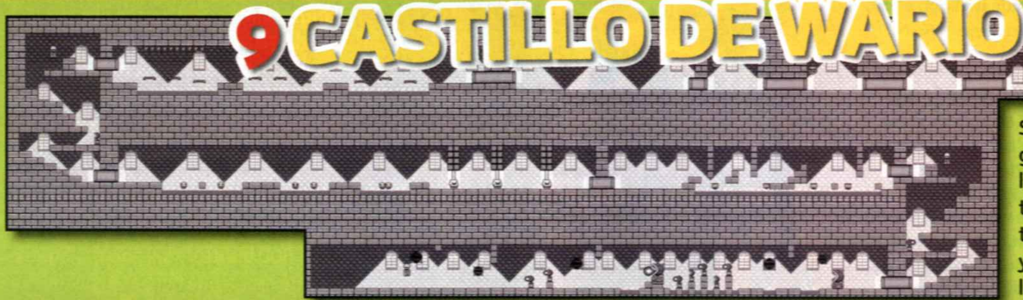
7 CASA CHAMPIÑÓN

No se trata de una casa ordinaria, ya que en realidad es un extraño nivel con scroll lleno de bonus, como si se tratase de una cabina espacio-temporal. Juega con los excelentes controles del juego, pisotea unos cuantos enemigos, y toca la campana al final para salir.

8 ZONA ESPACIAL

Aquí Mario lleva puesto un traje espacial, y flota como si fuese una pelota de ping-pong en las garras de un gatito trastornado. Es como *Mario Galaxy* aplastado y metido en unos 4kb de memoria; y es sublime.

9 CASTILLO DE WARIO



Solía ser el hogar de Mario hasta que llegó el gordinflón y se lo robó. La princesa Peach se lo compró como recompensa por su duro trabajo. "Gracias, Mario. Te he hecho una tarta. Por favor, cómetela en este tenebroso y peligroso castillo que se encuentra en una lejana y peligrosa isla, muy, muy lejos de mí".

ETERNAL CHAMPIONS

Como se ve en las imágenes, Eternal Champions no destaca precisamente por su gran realismo.

Podría haber sido un rival...

No todos los niños crecieron a base de Ryu y Ken, Sub-Zero y Scorpion. ¿Qué hay de Xavier Pendragon, Jetta Maxx y Larcen Tyler? Todo el mundo conoce a Dhalsim alargando sus miembros, o el sombrero volador de Kung Lao, pero saca el tema del rayo láser de RAX Croswell, y reinará el silencio. Igual alguien te lanza un Hadoken por insolente. Ah, el dolor de crecer jugando a *Eternal Champions* a solas.



ALos escenarios están ambientados en distintas épocas, según el personaje. Larcen era un ladrón felino en Chicago en los años

CLUB DE LA LUCHA

Champions combinaba los personajes de estilo de dibujos animados de *Street Fighter II* con el amor por la violencia de *Mortal Kombat*, y se le encasilló como un clon barato de ambas series; demasiado flojo para los luchadores técnicos, muy poco violento como para cabrear a la brigada ciudadana. Pero para unos cuantos de nosotros (que éramos demasiado pobres como para pagar las más de 12.000 pesetas del cartucho de *Street Fighter II* y, bueno, nos preocupaban mucho nuestros sobreprotectores padres como para meter copias de Kombat en casa), *Champions* era lo mejor a lo que teníamos acceso.



Esta sería una portada genial para una novela de ciencia ficción. Siempre y cuando nos tomásemos la molestia de escribirla.

¿"Lo mejor a lo que teníamos acceso"? No suena como una gran publicidad, ¿verdad? Creíamos que esto eran los 'esenciales de la CV', no 'títulos de la CV que tal vez merezca la pena jugar, o no'. Depende de cómo entiendas el servicio: ¿es un portal para recuperar los títulos favoritos de nuestra infancia, o la oportunidad para ampliar tu conocimiento? Si lo tomamos como esto último, sin duda Champions merece un hueco en la memoria de tu consola, cada vez más escasa.

CON ALMA

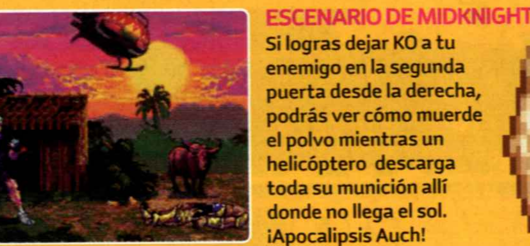
Un grupo de luchadores seleccionados de entre gente asesinada, que compiten por la posibilidad de enfrentarse al Eternal Champion a cambio de sus almas. Pero olvidad todo eso. La verdadera razón por la que jugamos a *Champions* es para disfrutar de los extravagantes movimientos y golpes finales.

Viscosos dragones verdes salen del pentagrama de madera de Xavier, atrapando a los enemigos en un abrazo que acaba con sus vidas. Slash (un cavernícola) podría, por razones desconocidas, lanzar dientes de su maza. Larcen, el ladrón felino, podía utilizar su gancho para moverse por el escenario. El sistema de golpes finales imita a los 'fatalities' de MK; ejecuciones que se logran matando a tu oponente en un lugar particular de cada escenario. Recordamos con cariño cómo nos dejábamos ganar unos a otros sólo para intentar lograr estas muertes excepcionales, y cómo sonreíamos con satisfacción ante el baño de sangre cuando lográbamos realizarlas una de cada 20 veces. Miembros descuartizados en ventiladores, tiroteos desde coches, algas de la muerte; a la izquierda, podréis ver nuestros momentos favoritos.

Eternal Champions gana mucho si juegas con una lista de movimientos y un amigo al que apalizar. Aunque por 800 puntos y los pocos bloques de memoria que ocupa, tiene mucha diversión por ofrecer.

Éste es sólo el palo pequeño. No queréis ver el grande...

LAS MEJORES MUERTES



ESCENARIO DE LARCEN

Deja KO a tu enemigo justo debajo del 'CH' del cartel para que la mafia aparezca y acribille a balazos su cuerpo. Eso les enseñará a pagarle lo que le deben al Padrino. O algo. Los tipos del coche incluso regresan para darle al cadáver una segunda tanda de muerte por balas para obtener la máxima satisfacción.

ESCENARIO DE MIDKNIGHT

Si logras dejar KO a tu enemigo en la segunda puerta desde la derecha, podrás ver cómo muerde el polvo mientras un helicóptero descarga toda su munición allí donde no llega el sol. ¡Apocalipsis Auch!



ESCENARIO DE RAX

Deja a tu enemigo KO en el centro del foco de la izquierda para ver cómo se congela y unos roboayudantes lo hacen pedacitos. Incluso hay un robot encargado de aspirar los restos.

AQUEL MARAVILLOSO MES DE JUNIO

NGamer se adentra con fuerza en el mundo de los clásicos.

SEMANA 1

POKéMON PUZZLE LEAGUE

Francamente, queridos lectores, estamos en un lío. Esta sección, nuestra selección semanal de los mejores lanzamientos de la CV, depende de un elemento clave: lanzamientos semanales de la CV entre los que elegir. Debido al ciclo de Nintendo de una semana de CV, una semana de WiiWare, tendremos que explotar más los escasos lanzamientos. Menos da una piedra... *Pokémon Puzzle League*, ¿te elegimos a ti? Pues vaya, claro que lo hacemos. El toque *Pokémon* es en realidad bastante discreto. Dejando a un lado el arte y los efectos sonoros, éste es el típico puzle con bloques consumehoras que tanto te gusta. Hay un nuevo modo 3D, pero se antoja una complicación innecesaria al juego clásico. ¿No tienes *Puzzle League* para DS? Pues prueba éste.

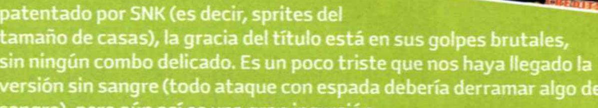


SEMANA 2

SAMURAI SHOWDOWN



Puede que Pikachu haya dominado la última hornada de lanzamientos, pero *Samurai Showdown* es una grandiosa oferta de Neo-Geo. Con un estilo patentado por SNK (es decir, sprites del tamaño de casas), la gracia del título está en sus golpes brutales, sin ningún combo delicado. Es un poco triste que nos haya llegado la versión sin sangre (todo ataque con espada debería derramar algo de sangre), pero aún así es una gran incursión.



Lo cual es mucho más de lo que se puede decir de *Burning Fight*, un clon de *Final Fight* que suena a una enfermedad que te obliga a pasarte el día en el baño. Es un horrible juego de scroll horizontal que pide a gritos que le golpees la cabeza con un cubo de la basura/cabina telefónica/farola, al más puro estilo *Streets of Rage*..

SEMANA 3

LAST NINJA 2



La semana pasada, samuráis; ésta, sus rivales sigilosos, los ninjas. Es la batalla de los pasamontañas, ya que *Ninja Combat* se enfrenta a *Last Ninja 2* y, sin duda, habrá shurikens al amanecer, en un intento de aclarar la situación. Aunque la Neo-Geo era como que ocho millones de veces (vale, decimos ese número aleatoriamente) más potente que la C64, con *Ninja Combat* no saca lo mejor de ella misma. Adopta una vista similar a la de *Streets of Rage*, el combate tiene rangos y se pone énfasis en las armas voladoras. *Last Ninja* es mucho más noble; siempre está listo para mancharse las manos en combates con vista isométrica. Es más de lo mismo con respecto al original, sólo que en esta ocasión está ambientado en Nueva York; el cambio de los jardines ornamentales por unos, bueno, menos ornamentales apartamentos neoyorquinos consigue al menos ofrecer nuevos escenarios. La edad y la sabiduría siempre superan a la vitalidad de la juventud.

SEMANA 4

NEBULUS

Al limpiar el estropicio de la semana pasada, dejamos atrás la temática ninja a favor de una mezcla de plataformas y lucha. *Fatal Fury 2* mantiene el estilo de lucha del original, pero como ya está el más emocionante *Samurai Showdown* para comerse nuestros puntos, es una compra innecesaria salvo para los más nostálgicos.

Más interesante resulta *Nebulus*, de la C64. ¿Habéis jugado alguna vez a un plataformas 2D con una torre 3D que gira? Éste fue el inicio de esa técnica 3D que son 2D, y debes guiar a una rana en su escalada por una torre llena de plataformas; un sorprendente truco visual que da la impresión de ser 3D. No es un juego sorprendente de ninguna manera, pero, oye, es una semana de sequía. ¿Y *Alex Kidd in Miracle World?* Pasamos de él y sus combates de 'piedra, papel, tijeras'.



NUESTRO TOP 5 DE LA CV: SEGUNDAS PARTES



SUPER MARIO BROS 2
No es la propia secuela *Lost Levels*, sino la versión occidental de arrancar nabos.



TOEJAM & EARL 2
Se acabó la exploración, llegan las plataformas y los rítmicos bailes funk.



SONIC THE HEDGEHOG 2
Tío, pero cómo se mueve ese erizo. Aquí tiene unos niveles algo mejores por recorrer.



STREETS OF RAGE II
Más luchadores. Más matones con los que acabar. Más manzanas de vida.



DK COUNTRY 2
Sí, el protagonismo recae sobre el odioso Diddy Kong, pero sigue siendo excelente.

Mientras tanto...

Las grandes sorpresas de la competencia. ¿Que tal les ha ido el E3 a las plataformas vecinas?







Sorpresón de Microsoft: *Final Fantasy XIII* ya es multiplataforma.

Too Human posee una de cal y otra de arena. Por un lado, un sistema de combate algo tosco. Por otro, una gran historia y ambientación.

Bendito E3... Ese momento del año en el que nuestro PC y la conexión a Internet están horas encendidos para poder ver, compatir y leer distintas noticias que envuelven a todo este loco mundo del videojuego... Ya habéis visto cómo esta feria americana ha surtido a Nintendo de nuevos proyectos e ideas, pero ¿cómo les va a las otras consolas? ¿Alguna sorpresa? Evidentemente, sí.

Muy inhumano

El año en que España gana la Eurocopa debe de ser un año raro... Un año digno en el que juegos como *Duke Nukem Forever* o *Too Human* deberían salir.

Al contrario que otros juegos o proyectos, donde estas cancelaciones conllevan un lanzamiento masivo de avances a la basura, Denis Dyack, de Silicon Knights[1], declaró que esto en *Too Human* no ha sido así: toda evolución y avance se ha quedado hasta ahora, implementando la potencia necesaria a un juego del año 2008.

El caso es que ya hemos tenido el placer de jugar y el resultado no parece estar a la altura de lo que se le exigía a un desarrollo tan largo. Un control bastante tosco y unos diseños no demasiado atractivos a cambio de lo que parece ser una historia muy interesante y una ambientación de lujo. Mitología nórdica en un futuro donde la humanidad, mediante a implantes tecnológicos, intenta ser más máquina, y las máquinas más humanas, alimentándose de sangre y trasplantes humanos. Precioso telón filosófico, amenizados con un constante toque del maestro filósofo Nietzsche, del cual veremos homenajes y citas de uno de los más grandes escritores de nuestra era.

El protagonista es Baldur, hijo de Odín, del cual ya desde el principio podremos seleccionar las características principales que se adapten más a nuestro estilo de juego. Podremos jugar varias veces y combinar armas e implantes para disfrutar del juego de distintas maneras y sacar sus logros que, dicho sea de paso, prometen ser complicados e interesantes para todos los cazadores de puntos.

Too Human lleva demasiado tiempo y tiene demasiada profundidad como para sacar conclusiones equivocadas en unas pocas horas de juego que, quizás, no hagan justicia al desarrollo final de la obra. Os invitamos a descargaros la demo y probarlo por vosotros mismos.

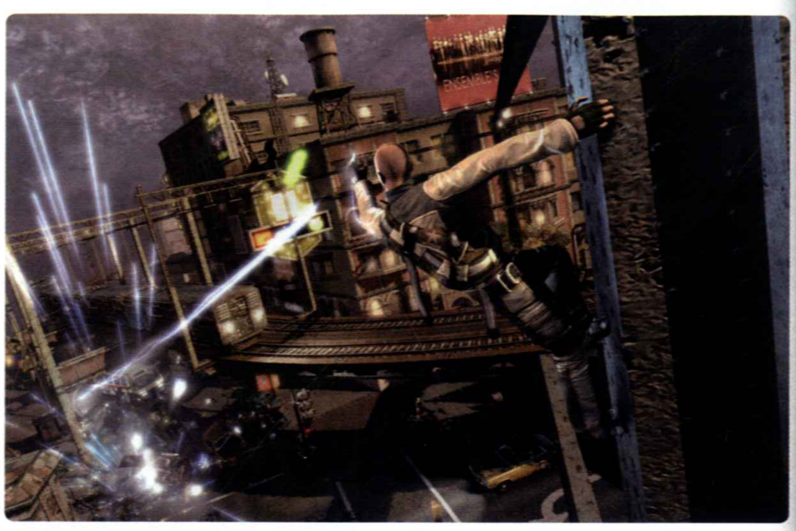


Como Baldur, hijo de Odín, tendremos que investigar qué está pasando en esta mezcla de mitología nórdica y cibernética.



1 Para los más despistadillos, deberían saber que los desarrolladores son Silicon Knights, aquellos que ya nos sorprendieron con el mítico *Eternal Darkness* en Game Cube o *Metal Gear Solid: Twin Snakes*, un buen currículum. El problema de desarrollo de *Too Human* viene dado por la duración del proyecto, que lleva más de 10 años, entre los que se combinan cambios de consola (PSX, Game Cube, 360), generación (32 bits, 128 bits, Next-Gen) o motores gráficos.

"EL MAYOR ANUNCIO HA SIDO FINAL FANTASY XIII, QUE SALDRÁ EN 360"



Infamous fue uno de los títulos más destacados de la conferencia de Sony, ya que prácticamente no se mostró mucho material in-game de sus novedades. más candentes.

¿Algo más?

Este año, el anuncio más sonado del E3 ha sido el de *Final Fantasy XIII*, que también saldrá en 360, o la confirmación del desarrollo de *God of War III* para PS3, además de los últimos arreglos para juegos que saldrán en próximas fechas como *Fable 2, Gears of War 2, Little Big Planet* o *Resident Evil 5*. Vamos allá.

Ante el clásico baile de cifras, Nintendo y Microsoft optaron por dotarlo de una manera clásica y aburrida: gráficos y más gráficos. Sony lo amenizó con pequeños cortes de *Little Big Planet*, demostrando una vez más la fe que se tiene ante este original plataformas. Como ya se suponía desde hacía unos cuantos meses, Microsoft incorporará un nuevo sistema de avatares e interfaz que sustituirá a la actual. De un corte similar a los Miis, los nuevos avatares intervendrán en juegos o ambientes sociales del nuevo sistema que propone la gente de Redmond.

Dentro de la apuesta por juegos sociales, *Scene It* y *Lips* se llevan la palma en Xbox 360. El primero se acerca al exitoso *Buzz* de Sony y *Lips* vendría a situarse como el *Singstar* de Microsoft. Hablando de juegos musicales, *Rock Band 2* será exclusivo de lanzamiento para 360.

Sony presentó sus datos y estadísticas de venta junto a algunas sorpresas, pero donde más quiso hacer hincapié fue en el notable catálogo de que dispone actualmente la consola japonesa... Sin olvidarse de PSP, batiendo récords en Japón, territorio donde goza de muy buena salud.

Dejando de lado el escueto tráiler de *God of War III* (nos quedamos con la confirmación del juego, poco más) sorprende el desarrollo de dos nuevos nombres para PlayStation3: *MAG* e *Infamous*. *MAG* (Massive Action Game) nos presenta un juego online para más de 256 jugadores divididos en escuadrones y que promete hacerse con el lugar de *SOCOM* en esta generación. *Infamous*, por su parte, e inspirado en *Crackdown* nos propone la historia de un joven que ha sufrido un accidente que le ha dotado de poderes, con una estética cómic.

En definitiva, el E3 2008 ha resultado ser bastante parco en sorpresas aunque correcto en información. Quizás esperábamos mucho más de él, sobre todo de algunas compañías en concreto, pero nos ha dado lo suficiente como para soñar hasta final de año.



Sack Boy de *Little Big Planet* es ya un icono del videojuego

LAS GRANDES BOMBAS "NO NINTENDO"

Aquí tenéis las grandes bombas del E3 2008 para 360, PS3 y PC



FINAL FANTASY XIII

Alguien dijo que el XIII es el número de la mala suerte... Aunque en este caso supone una cara y una cruz. Cara para Microsoft, que recibe uno de los juegos exclusivos de Sony más golosos, y seguro atraerá a muchos fans indecisos a las arcas de Microsoft. Dotada de un ambiente futurístico, uno de los detalles más curiosos reside en el nuevo uso que tendrán las invocaciones, que se convertirán en armas u objetos...



GOD OF WAR III

Aunque sólo tengamos la confirmación del desarrollo del juego para PS3 mediante un tráiler que dejaba bastante que desear, nos quedamos contentos. Con toques homéricos, Kratos vuelve a escena para vengar la muerte de una importante diosa a manos del todopoderoso Zeus... Gráficamente ya era espectacular verlo en PS2. ¿Quién no pagaría por ver el final de la saga en PlayStation 3? ¿Que serán capaces de ofrecernos los genios de Santa Mónica con una máquina de nueva generación?



DRAGON AGE: ORIGINS

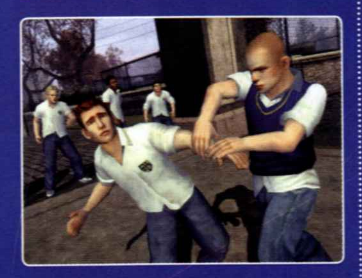
Está en boca de todos. BioWare vuelve a sus orígenes (de ahí el título del juego), pero lo mezcla con todo lo aprendido en *Mass Effect*. De esta manera, nace un juego de proporciones épicas en el que dirigiremos una compañía formada por cuatro personajes y podremos controlarlos a todos. Se ha prometido que la interacción con el escenario será clave, y por lo visto con elementos fuego-hielo y demás situaciones, así es.



TRUCOS

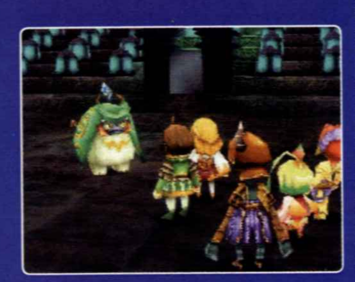
Los trucos de los juegos más novedosos en tu nueva sección de consulta obligada

BULLY: SCOLARSHIP EDITION



TRAJE DE NINJA NEGRO: Haz una foto a todos los estudiantes de Bullworth
CASCO BMX: Completa todas las carreras de bicis
CASCO CRASH: Gana en el primer campeonato de Go-Karts
Doble entrada para el Carnaval: Colecciona todas las cartas de G&G
SOMBRERO DE BOMBERO: Activa 15 veces la alarma de incendios para conseguir este curioso sombrero
MOPED: Hazte con el en el Carnaval por 75 tickets.
Cabeza de Calabaza: Acaba con todas las calabazas en Haloween o en el almacén.
MASCARA ROBBER: Rompe 15 taquillas sin que te pillen
RUBBER BAND BALL: Colecciona todas las cintas de goma.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES



Desbloquea la mazmorra secreta
Termina el juego una vez y continua con un Nuevo Juego y archivo. Acábate el segundo evento de montaña para acceder a la mazmorra secreta.

FINAL FANTASY TACTICS A2

Desbloquea la habilidad de clan "libra"
Puedes conseguir la habilidad de clan "Libra" si en la ranura 2 de tu DS pones el cartucho de Final Fantasy Tactics Advance.



Habilidades de clan
Durante el prólogo puedes responder tres preguntas, siguiendo el orden que te proponemos, conseguirás tener ciertas habilidades desde el principio.

Habilidad	Debes contestar
Evadir 1	Contesta B, A, A
Suerte 1	Contesta B, A, B
Sube Gil 1	Contesta B, A, C
Sube Smash	Contesta B, B, A
Sube Poder 1	Contesta B, B, B
Sube Clan 1	Contesta B, B, C
Sube Velocidad 1	Contesta B, C, A
Sube EXP 1	Contesta B, C, B
Sube AP 1	Contesta B, C, C

Multijugador difícil
Finaliza todas las fases para desbloquear el modo Difícil. Acabalas en dicho nivel y accederás al (oh, dios!) Muy Difícil.
Nuevo juego ++
Finaliza el juego "Nuevo Juego +" y conseguirás el "Nuevo juego ++".

SEGA SUPERSTAR TENNIS



Personajes desbloqueables
ALEX KIDD
Finaliza el torneo individual en la pantalla de Alex Kidd

AMY ROSE
Finaliza el torneo individual en la pantalla de Sonic el Erizo

GILIUS THUNDERHEAD
Finaliza el torneo individual en la pantalla de Golden Axe

GUM
Finaliza el torneo de dobles en la pantalla de Jet Set Radio

MEEMEE
Finaliza el torneo individual en la pantalla de *Super Monkey Ball*

PUDDING
Finaliza el torneo individual en la pantalla de *Space Channel 5*

REALA
Finaliza el torneo individual en la pantalla de *Nights*
SHADOW EL ERIZO

Finaliza el torneo de dobles en la pantalla de Sonic el Erizo

Pantallas desbloqueables en el modo superstar

ALEX KIDD
Finaliza "Consigue una alta puntuación!" en la pantalla de
OUTRUN
Finaliza "Dipara a los tiros de la Justicia" en la pantalla de la Virtua
SPACE HARRIER
Finaliza el torneo individual en la pantalla de *Space Channel 5*
VIRTUA SQUAD
Finaliza "Dispara al Zombie gigante!" en la pantalla de la Mansión Curien

PHOENIX WRIGHT TRIALS AND TRIBULATIONS



Otro truquete para *Phoenix Wright. Trials and Tribulations.* Si estás jugando en la versión japonesa del juego y en la ranura de GBA pones su versión japonesa para GBA (*Gyakuten Saiban 3*, como se conoce por allí) desbloquearas los cinco casos instantáneamente. Wao, están locos estos japoneses.

Naruto: Clash of Ninja Rev.

Desbloquea los minijuegos
Juega a los minijuegos para desbloquear los siguientes:
MULTIPLICACIÓN DE CUERPOS: Juega al "Entrenamiento Shuriken"
RASENGAN: Juega a la Multiplicación de cuerpos



Desbloquea nuevos modos
Completa lo siguiente:
SUPERVIVENCIA Complete "Modo historia"
SUPERVIVENCIA 2 JUGADORES
Completa el modo supervivencia con al menos 30 victorias

SOUL BUBBLES



Desbloquear niveles de bonus e imagenes del "making of"
Acaba el juego en el orden normal para hacerte con 2 niveles de bonus y algunas imagenes que te mostrarán como era el juego durante su proceso de desarrollo. Los niveles de Bonus e imagenes son accesibles desde el menú "Opciones - Galería". Los niveles están dibujados a mano.
- Desbloquea
- Como desbloquearlo
- Acaba el juego una vez
- Imagenes del desarrollo
- Acaba el juego una vez

MARIO KART WII



Vehículos desbloqueables
Autodeslizador (Kart Pesado) Consigue una estrella en todas las carreras retro de 150 cc.
BLUE FALCON (Kart Ligero) Gana la Copa Centella en espejo.
CARRUAJE CHEEP (Kart Ligero) Lo desbloquearás si consigues la calificación de estrella (como mínimo) en todos los Grand Prix Retro de 50cc.
FULLERO (Kart Pesado) Gana la Copa Centella de 150cc.
PIRAÑA MALEANTE (Kart Pesado) Gana la Copa Especial de 50cc.
DOMINGUERO (Kart Medio) Gana la Copa Hoja de 150cc.
SUPER RAYO GTI (Kart Medio) Desbloquea los 24 fantasmas expertos
TINY TITAN (kart ligero) gana a 50 oponentes en partidas Wi-Fi o desbloquea a un Fantasma experto.
BLOOPERCARRO (Kart Medio) Gana la Copa Hoja de 50cc.

CAMBIO
Ves al canal Mii y cambia la altura de tu Mii conductor. Con esto lograrás cambiar la estadística del conductor y acceder a otros karts.

BOOST
Cuando caes fuera de la carretera (véase agua o por el borde circulable del asfalto) presiona los dos botones cuando el Kart pise el suelo y conseguirás un boost corto para empezar con buen pie.

SUPER SMASH BROS BRAWL



75M Lucha en modo Brawl como Donkey Kong 20 veces
BIG BLUE (MELEE) Lucha en modo Brawl como Capitán Falcon 10 veces
FLAT ZONE 2 Desbloquea a Mr. Game & Watch
GREAT SEA Desbloquea a Toon Link
GREEN GREENS Lucha como Kirby en el modo versus un total de 20 veces
GREEN HILL ZONE Desbloquea a Sonic
HANEBOWCompleta el Evento 28
JUNGLE JAPES Juega en cualquier pantalla de Melee un total de 10 veces en modo versus
LUIGI'S MANSION Usa a Luiggi en Brawl tres veces
MARIO BROS Termina el evento 19
POKÉMON STADIUM Juega en Pokémon Stadium 2 un total de 10 veces en el modo versus
SPEAR PILLAR Acaba la pantalla 25 en modo Evento.

ZACK & WIKI



MISTERIO
En cada nivel puedes encontrar un retro-trinket (un icono de alguna figura famosa de juegos antiguos de Capcom) Os hemos querido listar las más complicadas de conseguir. Sabemos, por cierto, que estas no siempre salen, con lo cual tendrás que ir probando hasta que salgan.

ANCIENT WYRM (Side Arms)
Llama a Wiki cerca de la tabla de piedra donde comienza el juego.
OPERATION: TAKE BACK! (Mobi-Chan)
Llama a Wiki cerca del globo de la habitación de Rose.
BELL TOWER OF REQUIEM
Dentro de algunos de los post de la planta superior.
THE PAINTED SECRET (Megaman)
En uno de los post de la derecha de la planta baja.
MIRROR MIRROR (Armoured Warriors)
Llama a Wiki cerca de la mano izquierda del pilar de piedra dentro del pasaje subterráneo que conecta con los dos lados.
MAD SCIENCE (1941)
Llama a Wiki alrededor del grate de metal cerca de la water pump
Return of the Legend (Captain Commando)
Una vez caes en la caverna inferior, llama a Wiki cerca del Big Boulder
THE GREAT CHASE! (Varth)
Llama a Wiki en frente de la esquina de la mano izquierda del Ship's Hold.
BARBAROS'S LAND (Megaman X) Recupera a Wiki y ves al final del todo, gira arriba a la derecha, bordea el camino y llámalo.
BARBAROS'S LAND: Final Battle: (Eco Fighters)
Llama a Wiki en la pila de tesoros en la parte inferior derecha de la esquina de la cabina del Comandante.



GUITAR HERO ON TOUR

Desbloquea la canción final
Completa todas las canciones en modo duelo para acceder a la canción final del juego
I AM NOT YOUR GAMEBOY
Completa las canciones de duelo
GUITARRAS Pueden ser desbloqueadas en la tienda del modo carrera.
MODERNE: Consigue 5 estrellas en cada canción en un CD del modo fácil.
ES-335: Consigue 5 estrellas en cada canción en un CD del modo medio
LES PAUL DBL. CUTAWAY: Completa todas las canciones del modo difícil
VANGUARD: Consigue 5 estrellas en una canción en Experto
SYNAPSE: Consigue 5 estrellas en cada canción en un CD del modo Experto

NIGHTS



Nights original
Consigue un ranking A en todas las misiones para desbloquear la Banda Sonora Original de Nights. Nevará en Dream Gate y dispondrás de diferentes melodías de fondo.

Juega a nights into dreams
CLARIS SINCLAIR
Obtén las 60 Dream Drops y salta en la fuente del mundo de los sueños con Helen

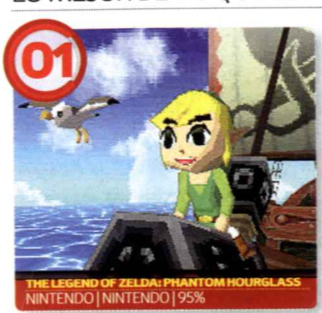
ELLIOT EDWARDS
Obtén las 60 Dreamd Drops y salta en la fuente del mundo de los sueños con Will.

TOP 10 DS




LO MEJOR DE **DS** QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR

01



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.

02 **ADVANCE WARS DARK CONFLICT** *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



03 **ADVANCE WARS DUAL STRIKE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



04 **PLANET PUZZLE LEAGUE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.





05 **THE WORLD ENDS WITH YOU** *PROEIN | SQUARE ENIX | 90%*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.





06 **ANIMAL CROSSING: WILD WORLD** *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



07 **NEW SUPER MARIO BROS** *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.



08 **WARIOWARE: TOUCHED!** *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores



09 **FINAL FANTASY XII RW** *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.





10 **FINAL FANTASY TACTICS A2** *PROEIN | SQUARE ENIX | 88%*
Tenemos lo mismo, pero mejorado y ampliado, añadiendo elementos jugables muy interesantes y una historia divertida.



TOP 10 Wii

LOS MEJORES JUEGOS DE **WII** HECHOS JAMÁS

01

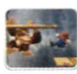
SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

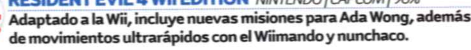
02 **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



03 **SUPER SMASH BROS. BRAWL** *NINTENDO | SORA | 96%*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.



04 **RESIDENT EVIL 4 WII EDITION** *NINTENDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.





05 **NO MORE HEROES** *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



06 **METROID PRIME 3 CORRUPTION** *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



07 **OKAMI** *CAPCON | PROEIN | 91%*
Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.



08 **GUITAR HERO III** *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juega en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



09 **ZACK & WIKI** *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



10 **BULLY SCHOLARSHIP EDITION** *ROCKSTAR | ROCKSTAR | 90%*
Una aventura cinemática con clase, una jugabilidad basada en misiones cortas y el guión más divertido que nos hayamos topado.



LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

¡Qué calor! Recemos porque no se fríen los circuitos de nuestras consolas y podamos seguir desempolvando viejas glorias como éstas.

ECCO THE DOLPHIN
La calidad de la consola virtual está mermando mucho, así que habrá que recurrir al pasado.

1080º SNOWBOARDING
Será quizá por el anuncio de Shaun White Snowboarding... o a lo mejor es que echamos de menos la nieve

DONKEY KONG COUNTRY 2
Lo necesitábamos para la revista, pero ya sabéis que nosotros odiamos a Diddy, así que no es que lo hayamos disfrutado mucho. Que sí, que es un gran juego.

LO RETRO + JUGADO

RESIDENT EVIL 4
Ahora simplemente nos preguntamos cómo se verá Dead Rising con este motor.

BEYOND GOOD AND EVIL
¡Ey, que aún no lo hemos acabado todavía! Demasiado trabajo.

F-ZERO GC
Digamos que por un momento nos desilusionó no verlo en el E3.

ANIMAL CROSSING
Material de investigación, ya sabéis como nos las gastamos.

BANGAI-O
Más material de investigación. Nunca se sabe qué se te podía olvidar mencionar.

RESIDENT EVIL ZERO
Ramón sigue empecinado en rejugar este Survival. Es un poco raro.

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	FAMITSU (sobre 40)	NINTENDO POWER (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
GUITAR HERO ON TOUR - DS	80	-	-	-	6,5	-	8	7,5	6	5	9
ALONE IN THE DARK - WII	44	-	-	-	-	-	4	-	-	3	3,1
POKÉMON MUNDO MISTERIOSO - DS	60	88	-	-	-	35	7,5	7	6,5	7	6,5
FINAL FANTASY TACTICS A2 - DS	88	90	-	91	-	34	7	9	7	7	9
DEATH JR ROOT OF EVIL - WII	71	-	-	-	-	-	7	-	6,5	-	7,4
SOUL BUBBLES - DS	82	91	7	89	8	-	6,5	8	7	8	8
DOODLE HEX - DS	77	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TSUMIKI - DS	74	77	-	-	-	-	-	-	-	-	-

SUSCRÍBETE AHORA A





CON UNA GRAN OFERTA

✱ Cada número te costará sólo 2.20€ en lugar de 2.90€

- ✱ Paga cada tres meses 6.60€ (2.20€ por ejemplar)
- ✱ Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- ✱ Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- ✱ Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- ✱ Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)



SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6.60 € (2.20 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,60 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01011

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

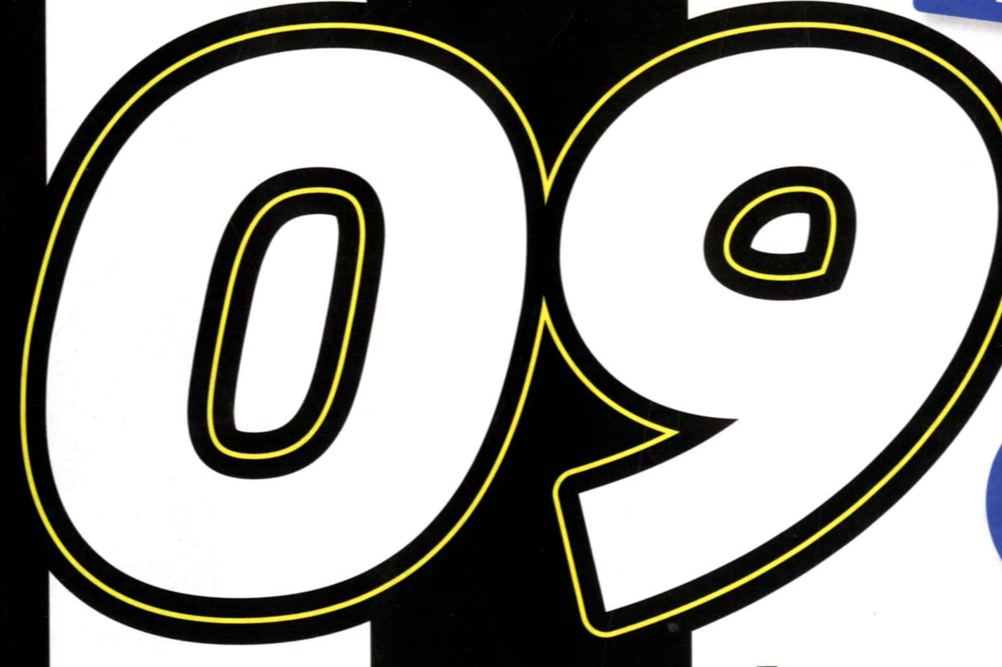
- ✱ Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
- ✱ Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
- ✱ Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.

PRÓXIMO NÚMERO

DINOS TODO LO QUE PIENSAS



Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajutándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:
www.ngamer.es



¡NO TE LO PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97

¡No te pierdas nuestras primeras impresiones de *FIFA 09*!

¡LAS MEJORES PREVIEWS DE JUEGOS QUE ESTÁN POR VENIR! Todos los títulos que llegarán a tus consolas en lo que queda del año... ¡y más allá!

¡LAS REVIEWS DE LOS JUEGOS QUE YA ESTÁN AQUÍ! Star Wars El Poder de la Fuerza, DeBlob, Opoona, Dragon Quest IV... ¡y muchos más!

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!